Niveau(x) d'enseignement: 2 Numéro EDUQ : 8770934
Centre d'intérêt: 630

Passe-partout : description des contenus et objectifs des 28 émissions / Ministère de l'éducation, Direction générale des réseaux. -- [Québec] : Ministère de l'éducation, Direction générale des régions, 1986.
210 p. ; 28 cm. -- (Milieux économiquement faibles. Passe-partout)

"Tome 4: Emissions 148 à 175". Titre de la couv.: Description des contenus et objectifs des 22 émissions. Code: 8697-586 ; 51-5121.

ISBN 2-550-134-389

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province) Ministère de l'éducation. Direction générale des réseaux

---

Descripteur(s): Emission de télévision * Télévision éducative * Répertoire * Guide * Maternelle * Préscolaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de nom: Passe-Partout (Programme)

Le document est un guide pour les éducateurs désireux d'utiliser la série télévisée "Passe-Partout" auprès d'enfants d'âge préscolaire ou avec les parents de ces enfants. Il fournit une brève description de chacune des séquences qui composent les émissions numéro 148-175 de la série. Le guide aidera les éducateurs à choisir les émissions selon les objectifs de leur programme, à en préparer le visionnement de façon méthodique ou à poursuivre les activités présentées. Les renseignements pour chaque séquence de chaque émission sont fournis sur trois colonnes. La première indique le numéro de l'émission, son ordre de présentation dans l'émission et le temps consacré à chaque séquence. La seconde indique l'appellation des divers modules que les concepteurs ont adoptée et décrit brièvement leur contenu. La troisième indique l'aspect du développement de l'enfant qui est visé et formule les objectifs que les concepteurs ont souhaité atteindre. Les sept domaines de développement privilégiés sont: le langage, la psychomotricité, les sciences, les mathématiques, la musique, les arts plastiques et, tout spécialement, le socio-affectif.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8270848

EDUQ 8770934

DESCRIPTION DES CONTENUS ET OBJECTIFS DES 22 ÉMISSIONS

TOME 4: ÉMISSIONS 148 À 175

MILIEU ÉCONOMIQUEMENT FAIBLE
PASSE PARTOUT

Québec

EDUQ 8770934

DOSSIER: "MILIEU ECONOMIQUEMENT FAIBLE"

PASSE-PARTOUT

DESCRIPTION DES CONTENUS ET
OBJECTIFS DES 28 EMISSIONS

TOME 4 (EMISSIONS 148 à 175)

Novembre 1986

Ministère de l'Education
Direction générale des réseaux

Dépôt légal: Quatrième trimestre 1986
Bibliothèque nationale du Québec

ISBN: 2-550-134-38-9

PRESENTATION

Le présent document est un guide pour les éducateurs désireux d'utiliser la série télévisée Passe-Partout auprès d'enfants d'âge préscolaire ou avec les parents de ces enfants. Il consiste en une brève description de chacune des séquences qui composent les émissions numéro 148 à 175 de la série; le ministère de l'Education ayant déjà publié trois tomes qui portent sur les 147 premières émissions télévisées.

Il pourra aider les éducateurs à choisir les émissions selon les objectifs de leur programme, à en préparer le visionnement de façon méthodique ou à poursuivre les activités présentées.

La première section "Séquence/durée" indique d'une part le numéro de l'émission et son ordre de présentation dans l'émission et, d'autre part, le temps consacré à chaque séquence.

La seconde partie "Situations" indique l'appellation des divers modules que les concepteurs ont adoptée et décrit brièvement leur contenu.

La troisième partie "Domaines de développement et Objectifs" indique l'aspect du développement de l'enfant qui est visé et formule les objectifs que les concepteurs ont souhaité faire atteindre.

L'horaire de diffusion des émissions Passe-Partout préparé par la Direction générale des moyens d'enseignement apportera un complément à ce document et permettra de faire une utilisation judicieuse des émissions Passe-Partout.

EMISSION NO. 148

EMISSION NO. 148

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
148.01	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
4min 45	J'EN VEUX UN WALKMAN Ti-Brin prête son nouveau baladeur (Walkman) à Cannelle. Celle-ci tente de convaincre Perline de lui en acheter un. Sa mère refuse en lui expliquant qu'elle est trop jeune encore pour tenir compte suffisamment des dangers du baladeur. Cannelle voudrait tellement avoir un baladeur qu'elle décide de le cacher et de dire à Ti-Brin qu'elle l'a perdu. (cf. 148.06)	Amener l'enfant à accepter certains refus de la part de ses parents et l'informer sur quelques mesures de prudence à respecter quand on utilise un baladeur (Walkman).
148.02	INSERT BÉBÉ S'EN VIENT Une petite fille caresse le ventre de sa mère encointe. Elles parlent toutes deux du bébé qui s'en vient.	SOCIO-AFFECTIF Préparer l'enfant à la venue prochaine d'un nouveau-né en l'amenant à exprimer ses sentiments face à cette situation.

EMISSION NO. 148 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
148.03	FANTAISISTES	LANGAGE
4min 22	VOIS-TU CE QUE JE VOIS?	
	Bubu, Passe-Partout et Passe-Montagne miment chacun à leur tour diverses attitudes auxquelles ils donnent des interprétations fantaisistes. Lorsque Bubu mime la Fée «Manque-tout» la scène imaginée devient réelle: la Fée réussit à changer en confettis un nuage de sauterelles qui menace leurs récoltes.	Encourager chez l'enfant l'exercice de la pensée divergente et favoriser sa créativité verbale (pensée divergente: pensée «éclatée, imaginaire»).
148.04	BEAUTE VISUELLE	MOTRICITE
0min 48	C'EST PROFOND UNE PISCINE	
	Scène d'une piscine vue sous l'eau: on voit quelques enfants faire un saut ou un plongeon. Une voix d'enfant commente: «C'est profond, une piscine! Faut savoir nager pour plonger là-dedans».	Donner le goût d'une activité physique comme la natation.

EMISSION NO. 148 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITAUTIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
148.05	HISTOIRE EN 3 IMAGES	LANGAGE
0min 56	LA GRANDE CAROTTE Un petit lapin aimait tellement les carottes que ses parents lui ont offert une carotte géante. Et le lapin mis des années pour la manger.	Exercer la lecture visuelle de gauche à droite et initier l'enfant aux temps du récit.
148.06	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
	TI-BRIN RÉCLAME SON WALKMAN (cf.148.01)	
3 min	Cannelle est dans sa chambre, prête à écouter le baladeur de Ti-Brin, lorsque Perline lui demande d'en sortir pour pouvoir y passer l'aspirateur: elle cache en vitesse l'appareil sous son lit. Mais Ti-Brin arrive furieux pour réclamer qu'elle lui rende. Malgré les mensonges de sa copine, il finit par découvrir ce qui s'est passé et reproche à Cannelle de ne pas lui avoir rapporté l'appareil plus vite. Cannelle doit remettre le baladeur, sans même avoir eu le temps de l'utiliser.	Contribuer au développement moral de l'enfant en lui démontrant qu'il est désavantageux de s'approprier des objets sans permission en recourant au mensonge.

EMISSION NO. 148 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
148.07	JEU DE LANGUE	LANGAGE
1min 21	Passe-Montagne vient d'étendre sur la corde à linge le baluchon de Passe-Partout. Lorsqu'il tente d'expliquer cela aux enfants, les mots se déforment de façon amusante dans sa bouche.	Inviter l'enfant à jouer avec la langue en transformant la finale de chaque mot d'une phrase en un même phonème, en vue d'une meilleure maîtrise.
148.08	HISTOIRE DE MES 4 ANS	SOCIO-AFFECTIF
1min 39	DES FOIS J'PRÊTE MES AFFAIRES Quelques enfants racontent des expériences difficiles à l'occasion de prêt ou d'emprunt d'objets à leurs amis, frère ou soeur.	Amener l'enfant à prendre conscience et à s'exprimer sur ses relations avec les autres.
148.09	FANTAISISTES	MOTRICITE
1min 23	MES PIEDS DANSENT TOUT SEULS Passe-Carreau s'occupe de mesurer en enjambées la distance entre deux tabourets. Tout à coup, on entend une musique de valse et son mouvement de jambe se transforme en danse.	Proposer à l'enfant un mouvement dans l'espace.

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
148.10	BEAUTE VISUELLE	ARTS VISUELS
0min 54	RUISSEAU	
	Scènes diverses de forêt et d'eau.	Sensibiliser l'enfant à la beauté des paysages dans la forêt. Détente.
148.11	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
1min 57	C'EST NOTRE CHEF À NOUS DEUX	
	Pruneau et Cannelle veulent tous deux avoir, pour eux seuls, «Chef», le hamster que Ti-Brin leur a donné. Ils comprennent qu'ils doivent renoncer à en avoir l'un ou l'autre l'exclusivité et ils le rebaptisent «Notre Chef».	Inciter l'enfant à accepter de partager un même objet affectif.
148.12	FANTAISISTES	SOCIO-AFFECTIF
1min 49	TOUT CE QU'ON PEUT FAIRE AVEC	
	Avec une règle, une corde à danser et un cône de papier, Passe-Partout et Passe-Carreau s'amusent à vivre une histoire qu'elles inventent: les mêmes objets remplissent plusieurs fonctions dans leur jeu.	Amener l'enfant à explorer les multiples fonctions (possibles et inusitées) des objets.

EMISSION NO. 148 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
148.13	HISTOIRE DE 4 ANS	SOCIO-AFFECTIF
0min 51	J'ECOUTE STÉRÉO	
	Deux soeurs jumelles se partagent les écouteurs d'un appareil stéréo. Une voix explique ce que ressent l'une d'elles.	Inciter à utiliser avec précaution certains appareils.
148.14	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
1min 47	ON EST EN CHICANE	
	Passe-Partout rage contre son amie Julie après une dispute. Elle admet son tort et décide de faire les premiers pas pour une réconciliation.	Encourager l'enfant à prendre l'initiative pour régler une dispute avec un pair.

EMISSION NO. 149

EMISSION NO. 149

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
149.01	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
3min 41	Un objet vaut mille sons Bubu, Passe-Partout, Passe-Montagne et Passe-Carreau montent un spectacle de théâtre: Bubu est lectrice, Passe-Partout et Passe-Montagne miment la scène avec quelques accessoires et Passe-Carreau s'occupe du bruitage.	Favoriser l'exploration sonore et la créativité par l'utilisation d'objets familiers.
149.02	H I S T O I R E D E 4 A N S	M O T R I C I T E
1min 25	Arrivée au grand bassin Scènes successives d'un cours de natation destiné aux très jeunes débutants. Un enfant explique ce qu'il a appris à faire.	Faire prendre conscience à l'enfant de ses progrès successifs lors de l'apprentissage d'un sport comme la natation.
149.03	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 52	Pruneau sauveteur Au retour de l'épicerie, Perline s'étire un muscle du dos. Pruneau s'occupe de tout pour permettre à sa mère de récupérer: y compris de demander à Madame Coucou de le reconduire à la garderie (cf. 149.08).	Favoriser chez l'enfant le sens de la responsabilité et l'inciter à prendre des initiatives.

EMISSION NO. 149 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
149.04	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5min 07	La folie des contraires Après avoir systématiquement imité les gestes et répété les paroles de Passe-Carreau, Passe-Montagne annonce qu'il va désormais s'amuser à faire le contraire. Les deux filles tentent vainement de l'arrêter en lui posant des problèmes de plus en plus difficiles. La séquence se termine en chanson. (Le contraire)	Sensibiliser l'enfant à la notion des contraires en comparant des mouvements, des déplacements et des miniques opposés. M U S I Q U E Entendre une nouvelle chanson sur le thème des contraires.
149.05	I N S E R T	M O T R I C I T E
1min 07	Sur des roulettes Scène d'enfants qui apprennent à circuler en patin à roulettes. Une voix d'enfant commente.	Inciter l'enfant à pratiquer un sport en plein air.
149.06	D E V I N E T T E	A R T S V I S U E L S & P L A S T I Q U E S
2min 06	Devine ce que je dessine Passe-Carreau et Passe-Partout jouent à deviner des objets dont elles dessinent le tracé invisible avec leurs doigts. Leur jeu se convertit en dessin à la peinture digitale exécuté sur une vitre.	Exercer l'observation visuelle et la concentration.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
149.07	I N S E R T	M U S I Q U E
0min 40	La marche rytmée Des enfants exécutent différents mouvements, aux rytjmes variés, pendant que l'un d'eux frappe sur une petite corbeille à papier. Une voix d'enfant récite une comptine en accompagnement.	Être capable de suivre un tempo lent, un tempo rapide et un tempo variable.
149.08	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 59	C'est moi qui veux le dire (cf. 149.03) Arrivé à la garderie, Pruneau est vexé de voir Madame Coucou surdramatiser la mésaventure de sa mère. Pruneau proteste et rétablit les faits.	Inciter l'enfant à faire part à l'adulte de son désaccord vis-à-vis une attitude qui le concerne et l'encourager à maintenir la communication malgré la difficulté et à défendre son droit de parole.
149.09	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 56	Collin-Maillard Bubu, Passe-Partout et Passe-Montagne jouent à se reconnaître avec les yeux bandés. Malgré leurs efforts pour se mystifier avec des faux indices, ils réussissent toujours à se reconnaître grâce à certains traits physiques personnalisés.	Démontrer à l'enfant qu'il est possible de retrouver par le sens du toucher les aspects physiques d'une personne qu'on connaît par la perception visuelle.

ÉMISSION NO. 149 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
149.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4min 05	La course aux trésors Après s'être amusés à blaguer, les enfants (Doualé, Pruneau et Cannelle) voient leurs jeux bloqués parce qu'il manque tantôt une pièce, tantôt une autre. Carmine propose une "course aux trésors" dont le but est de retrouver des pièces de jeux qui ont été égarées.	Sensibiliser l'enfant au fait qu'il peut être amusant et satisfaisant de remettre des jeux en place.
149.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 30	J'y vais ou j'y vais pas Passe-Partout hésite à retourner jouer avec un cerf-volant: une expérience passée l'a découragée à jamais de réussir à en faire voler un. Puis, elle se rappelle que Passe-Montagne lui a dit de ne pas s'arrêter à cette mauvaise expérience. Elle part confiante.	Encourager l'enfant à faire une démarche de réflexion en vue de dépasser le souvenir d'une mauvaise expérience.

EMISSION NO. 150

EMISSION NO. 150

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
150.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5min 09	Le quiproquo du grand ménage Lors du grand ménage, les deux filles sortent dans la cour tous les effets qu'elles veulent faire aérer. Passe-Montagne, de son côté, s'occupe de mettre à la poubelle tout ce qu'il faut jeter. Comprenant à tort que les filles veulent se débarrasser de tout ce qu'elles ont sorti dehors, il décide de partager avec Bubu tous ces effets qu'il trouve, décidément, encore en fort bonne condition. On finit par démêler le quiproquo.	Amener l'enfant à constater que l'interprétation des gestes d'autrui peut parfois provoquer une situation problématique.
150.02	I N S E R T	A R T S V I S U E L S & P L A S T I Q U E S
1min 10	Initiation à l'animation Trois enfants se confectionnent des dessins collés dos à dos et montés sur bâton. Lorsqu'on fait tourner le bâton en le frottant entre ses mains, les deux dessins se substituent assez vite l'un à l'autre pour faire croire qu'ils sont en surimpression.	Permettre d'observer certains phénomènes optiques élémentaires comme celui de la superposition de l'image.

ÉMISSION NO. 150 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
150.03	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min. 46	Le chien trouvé Rigodon et Cannelle trouvent un chien dans la rue: Cannelle veut le garder pendant que Rigodon s'occupe d'en retrouver le propriétaire, mais vainement. Grand-papa Bi et Rigodon expliquent à Cannelle qu'il faut téléphoner à la Société Protectrice des Animaux pour aider le chien à retrouver son propriétaire.	Informer l'enfant sur la notion de propriété pour l'aider à différencier ce qui est à lui et ce qui est aux autres.
150.04	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 03	Elle n'est pas neuve, ma bicyclette! Deux fillettes travaillent à remettre en état une bicyclette usagée reçue en cadeau. Une voix d'enfant explique que même si elle n'est pas neuve, cette bicyclette fonctionne très bien.	Aider l'enfant à développer une attitude positive vis-à-vis les objets usagés.
150.05	D E V I N E T T E	S C I E N C E S
1min 04	L'autobus bondé Passe-Montagne mime les gestes de quelqu'un qui se trouve dans un autobus bondé. Passe-Carreau devine le sens de chacun des gestes mimés.	Développer chez l'enfant le sens de l'observation et la concentration.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
150.06	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
2min 41	La bascule Alakazou raconte une mésaventure avec la bascule du parc: quand il est monté après avoir installé son petit frère, la bascule a projeté ce dernier en l'air. Il découvre qu'en mettant du même côté deux de ses petits frères et en montant, lui, de l'autre côté, la bascule serait équilibrée et qu'il pourrait se balancer sans danger pour personne.	Amener les enfants à réfléchir sur la notion d'équilibre à partir d'un problème qu'il éprouve dans le concret.
150.07	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4min 15	La grande kermesse Avec Fardoche en visite, Passe-Partout, Passe-Carreau et Passe-Montagne ont organisé dans leur cour une foire où il y a des jeux d'adresse et un spectacle de marionnettes.	Communiquer à l'enfant le goût d'organiser une fête en collaboration avec ses pairs, dans le but d'inventer des jeux d'adresse, d'y participer, de décorer un lieu, d'inventer des histoires.
150.08	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0min 50	Comptine Mariette Deux petites filles - une petite Québécoise et une petite fille d'origine asiatique - exécutent ensemble une comptine en se frappant dans les mains.	Montrer le plaisir de jouer à deux.

EMISSION NO. 150 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
150.09	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 35	Bi aime les animaux Bi amuse ses petits enfants en imitant différents animaux. Pensant contribuer à la gaieté du moment, les enfants le traitent de "vieux caca". Il leur explique que c'est une insulte et leur conte quelques histoires drôles avant de chanter une chanson à propos d'un petit chat rigolo: Minou joueur de tour.	Démontrer à l'enfant que la vulgarité n'est pas acceptable et qu'il existe des moyens socialement plus acceptables pour faire rire les autres.
150.10	I N S E R T	S C I E N C E S
1min 24	Qu'est-ce que se cache sous la loupe? Deux enfants se scrutent l'un l'autre à la loupe et se disent ce qu'ils observent.	Favoriser une meilleure connaissance de son corps en montrant une activité où les enfants s'observent à la loupe.
150.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 47	Quand Passe-Montagne me dit quoi faire Passe-Partout regimbe lorsque Passe-Montagne lui explique de façon trop pressante comment fabriquer un coin-coin. Elle explique aux enfants son sentiment: elle apprend mieux, lorsqu'on lui laisse un peu de place pour faire les choses elle-même.	Encourager l'enfant à faire une démarche d'autonomie en vue de faire sa place au soleil.

ÉMISISON NO. 151

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
151.01	M A R I O N N E T T E S	L A N G A G E
3min 45	Le code secret Après avoir eu l'accord de Ti-Brin, Rigodon initie Pruneau au code secret qu'il a mis au point avec Ti-Brin. Il lui explique le sens d'un message qu'il a adressé à Ti-Brin: lui et Pruneau vont aller dans la maison (de Pruneau)... avec un oeuf tombé d'un arbre qui se trouve dans le hangar de Ti-Brin. L'existence du nid et de l'oeuf doit rester secrète (cf. 151.06).	Sensibiliser l'enfant à une forme de communication au moyen d'un langage symbolique: les signes d'un code.
151.02	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T É
1min 25	Je suis tes mains Passe-Carreau raconte une histoire. Caché derrière elle, Passe-Montagne fait avec ses mains des gestes qui viennent appuyer le discours de sa copine.	Faire découvrir à l'enfant une façon d'exploiter le discours (oral) par le geste.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
151.03	I N S E R T	M U S I Q U E - M O T R I C I T É
1min 22	Des chats qui dansent Des enfants maquillés en chats accomplissent différents mouvements au son d'une musique.	Sensibiliser l'enfant au rythme musical et l'inciter à le traduire dans des gestes.
151.04	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T É
2min 18	Le bras dans le plâtre Passe-Carreau s'amuse à agir comme si elle avait un bras dans le plâtre. Lorsque Passe-Montagne lui demande de l'aider à terminer sa voiture en bois, elle continue son manège. Mais dès qu'il a terminé sa construction, son ami lui dit qu'il le laissera faire un tour, lorsque son bras sera guéri.	Faire découvrir à l'enfant qu'il a un côté dominant et un côté non-dominant (latéralité) et l'encourager à développer d'autres habiletés en exerçant son côté non-dominant.

ÉMISSION NO. 151 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
151.05	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 39	Une jambe dans le plâtre Scène où l'on voit les différentes étapes de la pose d'un plâtre: on entend les orthopédistes expliquer calmement à leur patiente ce qu'ils font. Une voix d'enfant commente.	Renseigner l'enfant sur la façon de mettre un plâtre et dissiper l'angoisse que pourrait créer une telle intervention.
151.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 26	L'oeuf est dans le nid, naluron dondé Riopodon et Pruneau reviennent avec le nid et l'oeuf cachés dans une boîte. Ils profitent d'un moment où il n'y a personne dans la rue pour ouvrir la boîte où se trouve leur trésor secret. Mais Carnelle survient et veut connaître leur secret. Les deux garçons lui expliquent qu'il faut d'abord que Ti-Brin donne son accord: elle part rencontrer Ti-Brin. (cf. 151.10)	Inciter l'enfant à faire des démarches pour s'intégrer à un groupe malgré son exclusion.

ÉMISSION NO. 151 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
151.07	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0min 57	Les oiseaux à linge Des ratons-laveurs marquaient d'épingles pour étendre leur linge. Ils ont sifflé et leurs amis les oiseaux sont venus se poser sur la corde pour retenir le linge à sécher.	Exercer la lecture visuelle de gauche à droite et initier l'enfant aux temps du récit.
151.08	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S
0min 30	Soleil lentille Zoom-in sur un paysage de soleil.	Sensibiliser les enfants à la beauté de la nature.
151.09	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
2min 35	Tout ce qui peut Déguisé en magicien, Passe-Montagne organise un jeu pour ses amies: elles doivent lui nommer tour à tour 4 objets qui peuvent rouler, se plier, etc... Lorsqu'en récompense il leur donne à toutes deux un seul collier, elles lui demandent ironiquement de trouver quatre objets qui peuvent se partager. Passe-Montagne constate que ce n'est pas le cas d'un collier.	Explorer différents champs sémantiques à partir des verbes suivants: rouler, plier, éclairer, s'éplucher, se partager.

ÉMISISON NO. 151 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
151.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 25	Cannelle a peur du grand-père de Ti-Brin (cf. 151.06) Cannelle qui voulait rencontrer Ti-Brin pour obtenir son accord pour être dans le secret confie à son père que le grand-père de Ti-Brin lui fait peur parce qu'il bave: elle a demandé de dire à Ti-Brin de lui téléphoner. Perlin lui explique que le grand-père de Ti-Brin est simplement paralysé. Le téléphone sonne. C'est Ti-Brin, averti par son grand-père, qui appelle pour lui dire qu'il accepte de la mettre dans le secret.	Aider l'enfant à distinguer les peurs inutiles des peurs utiles, c'est-à-dire celles qui impliquent un réel danger, et l'encourager à en parler chaque fois qu'il a peur.
151.11	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
2min 28	Isabelle fait enlever son plâtre Scène où l'on voit une petite fille se faire enlever un plâtre: le médecin lui explique gentiment ce qu'il fait et lui demande de poser elle-même certains gestes pour enlever le plâtre.	Sécuriser l'enfant qui pourrait avoir à vivre la situation angoissante et gênante de porter un plâtre.

ÉMISSION NO. 151 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
151.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 40	Une drôle de journée Passe-Partout n'est pas contente de sa journée, même si elle a entrepris beaucoup d'activités. En cherchant la raison de son insatisfaction, elle prend conscience qu'elle n'a pas su terminer la plupart des activités entreprises.	Amener l'enfant à rechercher les causes qui motivent une insatisfaction passagère.

MISSION NO. 152

ÉMISSION NO. 152

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
152.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 29	Sortez de la chambre Pruneau veut montrer son hamster à Tamarin et entre avec lui dans la chambre où Cannelle est en train de s'habiller. Cannelle proteste. Perline accepte sa réaction de pudeur devant «la visite» et lui conseille de fermer la porte lorsqu'elle veut s'habiller.	Inciter l'enfant à exprimer son besoin face à la pudeur et à trouver des moyens pour le faire respecter.
152.02	I N S E R T	M O T R I C I T É
1min 38	À la piste d'hébertisme Scène d'enfants qui font de l'hébertisme. Une voix d'enfant commente.	Montrer le plaisir d'être en contact physique avec la nature.

ÉMISSION NO. 152 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
152.03	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T É
3min 37	La marelle à Fardoche Fardoche survient au moment où Passe-Carreau et Passe-Montagne jouent à la marelle. Il leur montre comment fonctionnait le jeu quand il était jeune.	Faire découvrir qu'il existe des variantes du jeu de la marelle.
152.04	B E A U T É V I S U E L L E	S C I E N C E S
0min 24	Marguerite Images d'un champ de marguerites.	Montrer à l'enfant une espèce végétale.
152.05	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0min 57	Le pic-noix Un écureuil qui avait perdu ses dents, ne pouvait plus casser les noix: il fit appel à un pic-bois pour l'aider. C'est ainsi que l'écureuil a pu manger ses noix.	Exercer la lecture visuelle de gauche à droite et habituer l'enfant aux temps du récit.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
152.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 43	Pourquoi tu l'as dit? Dans la cuisine, Perline raconte à Tamarin la réaction de pudeur de sa fille. Cannelle survient et proteste contre le fait que sa mère parle de ses «affaires» à un autre. Perline lui rappelle qu'elle ne lui avait pas demandé de garder le secret. Puis, avec Cannelle, les deux adultes discutent librement de la pudeur et de sa variabilité chez les uns ou les autres.	Encourager l'enfant à verbaliser clairement ses attentes vis-à-vis les adultes s'il veut qu'elles soient respectées.
152.07	B E A U T É V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S
0min 54	Coucher de soleil Scènes de couchers de soleil accompagnées de musique.	Sensibiliser les enfants à la beauté de la nature.
152.08	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
2min 24	À chaque objet ses qualités Passe-Carreau et Passe-Montagne jouent avec une boîte à musique qui lance des objets: pommes, roses, oursons, gélatine. Ils décrivent avec des adjectifs les caractéristiques perceptuelles de ces objets.	Permettre une exploration sémantique se rapportant aux qualités que peut avoir un objet.

ÉMISSION NO. 152 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION:	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
152.09	H I S T O I R E D E 4 A N S	A R T S P L A S T I Q U E S & V I S U E L S
2min 13	Le village futuriste Plusieurs enfants collaborent à la fabrication d'un village fantaisiste avec des morceaux de styro-mousse. Une voix d'enfant explique le plaisir d'inventer.	Inciter les enfants à entreprendre des activités qui demandent un travail d'imagination.
152.10	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T É
2min 55	Les petits et gros tamis Passe-Montagne invite ses deux copines à une démonstration de l'efficacité de différentes sortes de tamis. Au cours de la démonstration, Passe-Carreau perd une bague... qu'on retrouve finalement en tamisant de la farine et de la terre.	Familiariser les enfants à l'action de tamiser et à l'utilisation de différents tamis.
152.11	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S
1min 34	Sèche donc papier Un garçon explique à une petite fille une technique de fabrication de papier.	Familiariser les enfants avec une technique de fabrication de papier.

ÉMISSION NO. 152 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
152.12	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 24	La guitare de Perlin Lors d'une absence prolongée de Perlin, Pruneau et Cannelle expriment combien ils s'ennuient de sa présence et interrogent Perline sur ses souvenirs avec Perlin: on ressort une guitare dont Perlin se servait il y a longtemps pour chanter des chansons à Perline.	Susciter chez l'enfant le goût d'exprimer ses sentiments et ses interrogations à l'un ou l'autre de ses parents.
152.13	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 34	Pourquoi j'ai fait ça? Passe-Partout a oublié à la pluie un de ses livres préférés. Elle se fait des reproches avant d'admettre que «ça se peut, oublier, des fois» et de prendre la résolution de faire plus attention dorénavant.	Faire réaliser à l'enfant qu'il peut parfois être le seul responsable d'un dégât causé à un bien personnel.

EMISSION NO. 153

ÉMISSION NO. 153

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
153.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 03	Jaloux, jaloux Passe-Carreau et Passe-Montagne repeignent la galerie en chantant. Plusieurs fois, il leur arrive de dire la même chose en même temps: c'est chaque fois l'occasion de jouer à faire un souhait en se tenant par le petit doigt. Passe-Partout survient et tente de s'intégrer au jeu de ses amis. Pourtant, le hasard d'une parole dite à trois finit par l'introduire dans le jeu.	Amener l'enfant à dépasser le sentiment de jalousie ressenti face à la complicité entre deux personnes. Faire connaître un jeu d'attention: deux personnes qui disent la même chose en même temps, se prennent par le petit doigt et font un souhait.
153.02	I N S E R T	M O T R I C I T É
1min 15	Quand je joue avec mes amis dans la nature Une file d'enfants circule dans un sentier d'hébertisme.	Montrer le plaisir d'être en contact physique avec la nature. Stimuler les enfants à exécuter les principales activités de base comme marcher, sauter, se tenir en équilibre, lancer, lever et grimper.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
153.03	E X P R E S S I O N C O R P O R E L L E	M O T R I C I T É
1min 24	Ciseaux et papier Passe-Carreau et Passe-Montagne travaillent à découper du papier de couleur avec des ciseaux. Ils commencent par s'amuser à faire bouger les ciseaux et le papier comme si c'était des bons-hommes, une feuille morte, etc. Puis ils se mettent à mimer avec leur corps les gestes et mouvements exécutés avec le papier et les ciseaux.	Inciter l'enfant à dépasser la gestuelle habituelle du corps, en favorisant une expression originale. Faire découvrir à l'enfant le plaisir de s'exprimer avec son corps.
153.04	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 39	Château de papier II «Quand j'ai pas d'amis je m'amuse toute seule.» dit une voix, pendant qu'on voit une petite fille mettre beaucoup de persévérance et d'attention à construire un «château» avec des sacs de papier.	Accepter de se retrouver seul parfois et arriver à y prendre plaisir. Choisir de persévérer dans une activité qui développe la capacité de concentration (contrôle de la manipulation). Expérimenter la présence et la force de l'air: air ambiant qui gonfle ses sacs, air expiré qui fait tomber ces mêmes sacs.

ÉMISSION NO. 153 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
153.05	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 37	Le fer à friser Pruneau vient avec Giboulé emprunter un fer à friser pour sa mère, chez Madame Coucou. Les deux amis discutent de la difficulté, mais aussi du plaisir de faire des commissions pour les autres. Mais Giboulé se referme lorsque Madame Coucou lui passe une remarque sur ses cheveux trop longs et lui dit qu'elle veut les couper. Il oublie son yoyo, au moment où il repart avec Pruneau (cf 153.09).	Inciter l'enfant à rendre service aux autres et à transmettre correctement les messages.
153.06	I N S E R T	M O T R I C I T É
1min 12	La corde à danser Quatre enfants dansent à la corde. Une voix d'enfant récite une comptine.	Exercer la capacité de synchroniser ses mouvements avec celui d'un objet extérieur comme la corde à danser.
153.07	F A N T A I S I S T E S	A R T S V I S U E L S & P L A S T I Q U E S
3min 15	Les chercheurs de ronds Passe-Partout, devenue «Passe-Rond» et Passe-Carreau, devenue «Passe-Cylindre», cherchent et découvrent dans leur maison divers objets usuels de forme ronde ou cylindrique, vides ou pleins. Le dernier objet trouvé est un tapis que «Passe-Cylindre» roule en cylindre vide, mais qui, lorsqu'elle le dépose, se transforme en un rond plein.	Permettre l'exploration des formes rondes: le cercle et le cylindre. Amener à faire des regroupements selon le volume des objets: le cercle est plat; le cylindre est long.

ÉMISSION NO. 153 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
153.08	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 35	C'est bon, bon, bon Des enfants travaillent à préparer une dégustation de fruits et de légumes, assortis de pain et de fromage. Une voix d'enfant présente les plats montés: «l'échelle», la «chenille», le «porc-épic»...	Inciter les enfants à prendre de bonnes habitudes alimentaires en proposant de préparer la fête avec des fruits et des légumes. Proposer une activité créatrice à partir d'aliments. Montrer l'importance de soigner l'aspect visuel en alimentation.
153.09	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 09	Vas-y à ma place (cf 153.05) Giboulé est désespéré d'avoir à retourner chez Madame Coucou pour aller chercher son yoyo oublié. À Cannelle et à Tamarin qui ne veulent pas l'accompagner, il explique que Madame Coucou veut lui couper les cheveux sans lui demander son avis. Son père et son amie le rassurent en lui disant que les manières brusques de Madame Coucou sont des signes d'affection et qu'il peut toujours lui demander d'arrêter les gestes qui lui déplaisent le plus. Giboulé décide d'aller, seul, chercher son yoyo (cf 153.12).	Inciter l'enfant à assumer seul certaines responsabilités malgré les difficultés qu'il rencontre.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
153.10	B E A U T É V I S U E L L E	A R T S P L A S T I Q U E S & V I S U E L S
0min 39	Automne Images d'une forêt à l'automne.	Sensibiliser les enfants à la beauté de la nature. Détente.
153.11	J E U X S O C I A U X	S O C I O - A F F E C T I F
2min 32	Le passage du rire Passe-Carreau, Passe-Partout et Passe-Montagne exécutent un jeu qui veut que chacun d'eux soit à son tour l'unique détenteur du droit de rire et doive alors réussir à faire rire les autres. Quand son tour finit, chacun efface le rire de son visage et le transmet au prochain détenteur.	Sensibiliser les enfants aux règles élémentaires des jeux de groupe: chacun son tour, importance de suivre les mêmes signes. Transmettre aux enfants le plaisir de jouer à plusieurs.
153.12	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 43	Le yoyo chinois (cf 153.09) Lorsque Giboulé retourne chercher son yoyo, c'est l'occasion pour lui de découvrir le caractère affectueux de Madame Coucou. Elle lui offre un yoyo chinois en cadeau. De son côté, Giboulé se sent suffisamment à l'aise pour lui dire qu'il n'aime pas qu'elle lui passe la main dans les cheveux.	Inciter l'enfant à exprimer à l'adulte concerné certaines attitudes qu'il n'aime pas et qui le concernent.

ÉMISSION NO. 153 (SUITE)

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
153.13	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 49	J'aime ça rire Après un moment passé à rire follement avec ses amis, Passe-Partout parle du bien-être qu'elle ressent.	Sensibiliser les enfants aux bienfaits du rire: plaisir, détente.

EMISSION NO. 154

ÉMISSION NO. 154

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
154.01 3min 53	F A N T A I S I S T E S Le jeu du quartier ou du bon coin. Bubu initie Passe-Partout et Passe-Montagne à un jeu de table: le jeu du quartier, dans lequel il faut parcourir un circuit de cases pour aller chercher à l'endroit pertinent les objets qu'on désire. Passe-Montagne se met à rêver: le jeu devient réel et occasionne une chanson.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir certaines caractéristiques (types de services, règles à suivre) de différents services publics faisant partie du milieu immédiat des enfants.
154.02 4min 21	M A R I O N N E T T E S Le restaurant Après avoir joué aux robots avec ses petits enfants, Grand-Papa Bi leur dit de se préparer pour aller manger dans un restaurant italien. Il leur explique, de façon amusante, ce qui se passe et ce qu'on peut faire dans ce restaurant.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience à l'enfant de quelques règles concernant les sorties.

EMISSION NO. 154

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATION	DOMAINES ET DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
154.03	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 12	Mes amis de l'hôpital Scène d'une salle de jeux d'un hôpital: beaucoup d'enfants s'y amusant en compagnie du personnel hospitalier. Une voix d'enfant explique: «Avant, je ne voulais pas venir à l'hôpital...Maintenant, je sais qu'on peut faire toutes sortes de jeux intéressants.»	Montrer à l'enfant que même à l'hôpital, il pourra s'amuser et se faire des amis. Préparer l'enfant au fait qu'il aura à rencontrer plusieurs adultes inconnus comme l'éducatrice, le médecin, l'infirmière, etc.
154.04	F A N T A I S I S T E S	M A T H É M A T I Q U E S
4min 03	C'est long, c'est long. Avec la «machine à tout faire» de Bubu, Passe-Carreau et Passe-Partout assistent à l'élongation d'une suite d'objets qu'elles y introduisent.	Permettre une exploration de la notion de longueur.
154.05	I N S E R T	M O T R I C I T E
1min 00	Roule, roule Scènes de divers jeux d'échange de balles à plusieurs. Une voix d'enfants commente les scènes.	Etre capable de coordonner son mouvement avec celui d'un autre. Se rendre compte de l'importance de sa participation pour en arriver à une réussite collective.

EMISSION NO. 154

SEQUENCE/ DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
154.06	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
3min 51	Alakazou et le ventilateur Alakazou présente son nouveau ventilateur. Il expérimente la résistance à l'air d'une succession d'objets qu'il pose devant le ventilateur en marche, en se posant toujours la même question: «partira, partira pas».	Amener l'enfant à mettre en relation le poids et la consistance de certains objets et la force de l'air produit par un ventilateur.
154.07	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0min 52	La chenille multicolore Une chenille entièrement verte était désespérée de ne pas se faire remarquer. Elle se tricota un chandail multicolore pour résoudre son problème.	Exercer la lecture visuelle de qauche à droite et initier l'enfant aux temps du récit.
154.08	I N S E R T	M O T R I C I T E
1min 42	Ensemble on tresse Un adulte et trois enfants fabriquent ensemble une immense tresse avec des draps de couleurs différentes. Une voix d'enfant commente: par-dessus, en dessous»	Etre capable d'exécuter une routine en répétant une séquence de mouvements dans le même ordre. Appliquer la notion de «dessus» et de «dessous» à l'intérieur d'un mouvement.

EMISSION NO. 154

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET AFFECTIF
154.09	D E V I N E T T E	SCIENCES
2min 13	Qui êtes-vous? Passe-Partout et Passe-Carreau, frappant chacune à leur tour à la porte de la cuisine comme des inconnus, jouent un jeu de devinette: faire découvrir à l'autre quel métier elle représente, en lui faisant connaître ce qu'elle vient chercher et comment elle est habillée.	Favoriser le processus de déduction à partir d'indices.
154.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 42	Je veux aller camper Pruneau exulte parce qu'il a été invité à faire du camping avec Tamarin et ses enfants. Mais Cannelle voudrait y aller, elle aussi. Puisqu'il n'y a qu'une seule place de disponible, Pruneau et Perline lui expliquent qu'elle pourra y aller une prochaine fois et s'amuser entre temps avec Doualé.	Inciter l'enfant à trouver des moyens pour vivre plus facilement une situation dans laquelle il est exclu momentanément.

EMISSION NO. 154

SEQUENCE/ DUREE	SITUATION	DOMAINES ET DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
154.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 51	Prendre son temps pour manger Passe-Partout s'est préparé une collation tout à fait à son goût. Mais ses amis la presse pour aller jouer avec eux. D'abord incapable d'apprécier sa collation à cause de ses amis, elle finit par leur dire qu'elle ira les rejoindre plus tard. Cela lui permet d'apprécier pleinement ce qu'elle mange.	Amener les enfants à prendre le temps de manger malgré les pressions extérieures.

EMISSION NO. 155

EMISSION NO. 155

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
155.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 54	Le ballet-jazz Carnelle se sent écrasée par les talents de danseuse de Doualé, cela, malgré les encouragements de sa copine. Après le départ de celle-ci, Perline vient rappeler à sa fille comment elle a déjà surmonté les difficultés qu'elle avait eues à apprendre à marcher.	Encourager et rassurer l'enfant face aux difficultés éprouvées dans le développement de ses habiletés.
155.02	I N S E R T	L A N G A G E
1 mn 05	Le chapeau qui transforme les mots Trois enfants se mettent à tour de rôle sur la tête un chapeau qui les fait "parler en rimes".	Exercer l'acuité auditive quant à la sonorité des mots. Proposer un jeu stimulant pour l'imagination.
155.03	J E U D U C O R P S	M O T R I C I T E
0 mn 47	Le gros ventre Passe-Partout et Passe-Carreau font quelques exercices d'expansion et de contraction du ventre.	Favoriser l'exploration des possibilités d'expansion du ventre reliées à la respiration et au contrôle musculaire.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
155.04	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 40	Le plaisir de grimper Scène où l'on voit des enfants grimper avec des câbles, sur une piste d'hébertisme. Une voix d'enfant commente le plaisir de grimper.	Montrer le plaisir d'être en contact physique avec la nature. Stimuler les enfants à exécuter les principales activités de base comme marcher, sauter, se tenir en équilibre, lancer, lever et grimper.
155.05	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
2 mn 08	Aller sur l'eau Déguisés avec des ceintures de sécurité et des imperméables, Passe-Carreau et Passe-Montagne jouent à allonger des phrases en y ajoutant des mots ayant la même syllabe initiale.	Donner le goût d'explorer l'aspect phonétique et sémantique des mots.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
155.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 48	Alakazou et lui-même Alakazou est outré de s'être fait traiter de "petit cheval" par un boeuf. Il réaffirme son identité de zèbre, différente de toutes les autres identités animales. Il imagine, à l'occasion, ce qu'il pourrait être, s'il avait des plumes, des carreaux, une queue en tire-bouchon, etc... Il conclut en chantant: "Je m'aime".	Aider l'enfant à développer un sentiment positif de son identité et de sa valeur.
155.07	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
1 mn 50	Ça chatouille, ouille, ouille L'écoute d'une cassette donne à Passe-Montagne l'idée de jouer à donner un écho à ses fins de phrases.	Attirer l'attention sur les phonèmes terminaux des mots. Donner le goût de jouer avec les sons.

EMISSION NO. 155 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
155.08	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 00	La liane à Tarzan Sur une piste d'hébertisme, on voit des enfants se balancer sur une balançoire en corde. Une voix d'enfant commente le plaisir de l'hébertisme et du contact avec la nature.	Apprendre à grimper et à sauter. Sentir le plaisir de se balancer au bout d'un câble. Etre capable de mesurer son audace ou sa peur à s'élancer dans le vide.
155.09	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
1 mn 16	Horizontale et verticale Passe-Partout et Passe-Montagne explorent la maison, en cherchant à y distinguer les objets verticaux et les objets horizontaux. Occasionnellement, ils rencontrent des objets qui ne sont ni un ni l'autre. Ils s'amusent à prendre eux-mêmes, ou à donner à des objets, la position horizontale ou verticale.	Amener l'enfant à distinguer la position horizontale de la position verticale. Donner à l'enfant le goût d'explorer son environnement.

EMISSION NO. 155 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
155.10	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 42	Dans la pataugeoire Plusieurs enfants accomplissent divers jeux permettant une acclimatation à l'eau, sous l'oeil d'une monitrice.	Favoriser l'apprivoisement à l'eau.
155.11	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 44	Les bicyclettes Pruneau et Cannelle se préparent à défiler à bicyclettes. Dans la maison, ils discutent des objets décoratifs qu'ils vont installer sur leurs bicyclettes. Puis, dehors, l'allusion à des bicyclettes volantes vues dans un film occasionne une chanson: Sur des roulettes.	Favoriser le dialogue entre frères et soeurs sur des objets qui leur tiennent à coeur. Permettre à l'enfant de remémoriser certaines règles de prudence à bicyclette.

EMISSION NO. 155 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
155.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 16	Prendre soin d'un animal Passe-Partout garde Piano, le chien de son amie Véronique. Elle dit combien elle l'aime et explique qu'il faut prendre soin des animaux qu'on aime.	Eveiller chez les enfants le sens des responsabilités face à un animal: les soins qu'il faut lui donner, sa dépendance face à l'homme.

EMISSION NO. 156

EMISSION NO. 156

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 32	On joue à l'ascenseur En visite chez leur ami, Mélodie et Giboulé jouent avec Pruneau: l'idée leur vient de jouer à l'hôtel et de faire semblant de monter en ascenseur. Mais malgré les avertissements de Perline, leur jeu est assez bruyant pour que les voisins du rez-de-chaussée téléphonent pour se plaindre. Perline leur explique qu'il faut qu'ils tiennent compte de lui.	Inciter l'enfant à exprimer son expérience dans des jeux socio-dramatiques et à composer avec les autres. Amener l'enfant à prendre conscience du bruit qu'il fait et à l'inciter à respecter les gens qui vivent près de lui.
156.02	I N S E R T	S C I E N C E S
1 mn 06	Jeu des planètes Un enfant explique à ses amis les mouvements de translation de la lune autour de la terre, de la terre autour du soleil. Les enfants illustrent ces deux mouvements en se déplaçant avec des ballons de différentes grosseurs tenus à bout de bras.	Profiter de l'intérêt des enfants au sujet des phénomènes de l'espace pour leur faire saisir le principe de base du mouvement des planètes dans notre système solaire. Voir comment on peut utiliser son corps pour intégrer une connaissance.

EMISSION 156 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.03	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 05	Passe-Montagne chez le coiffeur Passe-Montagne annonce à ses amies qu'il va se faire couper les cheveux par Etienne, le coiffeur. Passe-Partout et Passe-Carreau lui suggèrent de se faire coiffer de façon à changer complètement son allure. Cela donne à Passe-Montagne l'idée d'un tour à jouer. Après avoir bien précisé à Etienne qu'il veut conserver sa coiffure habituelle, il obtient de celui-ci son accord pour amener avec lui une perruque un peu spéciale (cf. 156.11)	Inviter l'enfant à identifier et à formuler ses propres goûts et désirs qui ont trait à son apparence physique.
156.04	B E A U T E V I S U E L L E	M O T R I C I T E
0 mn 48	Image d'enfants faisant de l'équitation dans la nature.	Donner aux enfants le goût d'une activité physique comme l'équitation.

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.05	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
1 mn 07	Malin comme un singe Une rivière que voulait traverser un singe était pleine de crocodiles. Le singe joue "Fais dodo" à la flûte et n'a plus qu'à sauter sur les dos des bêtes endormies pour passer la rivière.	Entraîner l'enfant à la logique du récit: avant, pendant, après.
156.06	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
2 mn 38	Alakazou s'est fait un ordinateur Alakazou reçoit des questions de son "ordinateur à questions". Pour chaque question, il s'amuse à trouver une pluralité de réponses possibles: certaines "réalistes" et d'autres fantaisistes.	Favoriser chez l'enfant le processus d'anticipation, d'association et d'abstraction. Entraîner l'enfant à la formulation d'hypothèses logiques ou farfelues.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.07	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 30	La belle coiffure Scène où l'on voit deux enfants se coiffer successivement l'un l'autre.	Prendre conscience de l'image physique qu'on projette de soi, principalement au niveau de la tête et de la chevelure. Développer le sens de l'humour en acceptant de modifier soi-même cette image ou en permettant à un autre de le faire.
156.08	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 06	La drôle de tête de Passe-Montagne (cf. 156.03) De retour de chez Etienne, Passe-Montagne, coiffé de sa perruque, provoque un désarroi passager chez ses amies, lorsqu'il leur explique qu'il a suivi à la lettre leurs suggestions. Mais il enlève la perruque, et en distribue d'autres à ses copines: la scène se termine sur une chanson: Les cheveux.	Cf. 156.03.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.09	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 31	Sous une même serviette Scène où l'on voit plusieurs enfants se baigner dans une pataugeuse de jardin. Une petite fille a une serviette trop petite pour s'essuyer. Un autre enfant qui possède une grande serviette l'invite à le rejoindre dans sa serviette.	Prendre conscience du plaisir d'avoir un ami qui vient apporter son aide en cas de besoin.
156.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4 mn 08	Le grand-père de Bi Rigodon, assis sur les genoux de Bi, lui confie combien il est ravi d'avoir un grand-père comme lui et lui demande si, lui aussi, avait un grand-père aussi adorable. Bi lui raconte les plaisirs de son enfance en mettant en relief les différences entre l'autrefois et le maintenant. La scène se termine sur la chanson ancienne "Le petit mousse", chantée par les deux.	Inciter l'enfant à questionner ses parents et grands-parents sur ses origines familiales.

EMISSION 156 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.11	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
2 mn 04	Passe-Partout enquête Déguisée en "inspecteur Pince-Tout", Passe-Partout cherche dans la chambre de Passe-Montagne un objet qui ne se plie pas, ne se casse pas, ne se froisse pas et ne se déchire pas. Passe-Montagne tente de protéger des biens des expérimentations de l'"inspecteur". Il doute même de dérober à son attention sa pièce de monnaie de collection, qu'il sait répondre au signalement de l'objet recherché. En vain.	Faire découvrir à l'enfant que les objets ont des propriétés différentes (pliables, cassables, froissables, déchirables) et l'encourager à émettre des hypothèses sur la propriété des objets.
156.12	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
	Oiseaux Images de la vie d'un merle.	Donner aux enfants le goût de l'observation de la nature: les oiseaux. Détente.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
156.13	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 35	Passe-Partout raconte comment elle est arrivée à percevoir la tristesse de Pardoche qui venait de perdre sa vache préférée et comment elle a su le consoler.	Inciter l'enfant à reconnaître chez une personne qui lui est chère un sentiment de tristesse et l'inviter à se rendre disponible à l'écoute de l'autre.

EMISSION NO. 157

EMISSION NO. 157

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
157.01	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
6 mn 05	Le papillon perdu Passe-Montagne est désespéré d'avoir perdu son noeud-papillon jaune: son plus beau. Passe-Partout lui suggère de communiquer avec l"Agence des Papillons Perdus et Retrouvés", tenue par Passe-Carreau. Celle-ci, en prévision de la visite de ses clients, prépare la disposition et l'emplacement des chaises pour que chacun arrive à bien voir les diapositives qu'elles veut leur montrer. Après un visionnement infructueux de papillons de catégories diverses, on retrouve le noeud-papillon perdu au cou de la directrice de l'agence...	Développer la connaissance logico-mathématique (abstraction et anticipation) par l'utilisation des terme avant, entre, vis-à-vis et par l'évaluation de différentes grandeurs. Développer le sens de l'observation visuelle.
157.02	H I S T O I R E D E 4 A N S	L A N G A G E
	Du courrier pour moi Un petit enfant découille le courrier et finit par y découvrir une lettre qui lui est adressée. Sa mère la lui lit.	Sensibiliser l'enfant au plaisir de la communication écrite: le courrier.

EMISSION NO. 157 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
157.03	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
1 mn 53	Le yoyo magique Passe-Montagne exécute plusieurs tours au yoyo et entreprend de faire exécuter à Passe-Carreau des mouvements analogues à ceux de son jouet.	Dépasser l'utilisation quotidienne d'un jeu, vers une expression corporelle originale.
157.04	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 10	Pruneau exclu Pruneau se plaint à son grand-père d'avoir été exclu par des enfants plus vieux d'une partie de ballon-pied: Bi lui raconte que lui aussi se faisait exclure pour sa maladresse quand, dans son enfance, il jouait au base-ball avec des enfants plus vieux. Cela rassure Pruneau. Lorsque Rigodon rentre à son tour, déçu du trop grand sérieux de la partie de ballon, les deux cousins décident de s'organiser une petite partie, avec leurs amis plus jeunes, où la maladresse sera tolérée.	Permettre à l'enfant de constater qu'il n'y a pas lieu de se dévaloriser quand il se compare à des plus vieux. Inciter l'enfant à réagir de façon positive vis-à-vis une exclusion où il n'a pas avantage à chercher l'intégration.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
157.05	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 10	Chanson pour la paix Des enfants font une ronde autour de l'image d'une colombe. On entend "La chanson de la paix" chantée par Cannelle et Pruneau.	Donner aux enfants un moyen de projeter l'idée de paix intérieure, en leur proposant d'intégrer dans leurs jeux une chanson déjà présentée par les marionnettes.
157.06	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
2 mn 20	Mal de gorge Passe-Montagne fait semblant d'avoir trop mal à la gorge pour parler et communique avec Passe-Carreau à l'aide de rondelles de papiers, de bouts de ficelle, et d'épingles à linge.	Exercer l'habileté à émettre des hypothèses et à interpréter des signes graphiques formant un message.
157.07	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 18	Jongler en 8 Un moniteur conduit une activité avec de jeunes enfants: ils doivent suivre en courant le tracer d'un circuit en forme de 8.	Être capable de se déplacer selon un circuit précis.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
157.08	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 55	Est-ce que c'est une madame? Pruneau a été intrigué par l'allure "masculine" d'une femme avec laquelle sa mère a parlé. Perline réponde à chacune de ses questions.	Amener l'enfant à constater qu'une femme reste une femme, même si elle a certaines caractéristiques physiques, certains comportements et certains goûts qu'on attribue en général à l'homme. Favoriser le décloisonnement des rôles et présenter à l'enfant un statut social différent.
157.09	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 07	Carré de sable (cheval) Quelques enfants jouent ensemble à un jeu qui consiste à faire circuler, sur un circuit tracé avec des casseaux de fraises renversés, un petit cheval de plastique, en récitant une comptine: "un cheval blanc qui galopait tout le temps".	Apprendre à l'enfant un jeu qui nécessite l'observation de certaines règles.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
157.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 45	Bi invité à la télévision Bi reçoit une invitation pour parler à la télévision à titre d'expert des soins à donner aux petits animaux domestiques: gerboises, hamsters, etc. Pruneau, Rigodon et Doualé ont du mal à le croire. (cf. 157.11)	Sensibiliser l'enfant au fait que la télévision peut être informative et que des gens de son environnement peuvent y être invités. Démystifier ainsi ce médium «tout puissant».
157.11	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 42	Bi invité de marque En compagnie de "chef", Pruneau, Rigodon et Doualé regardent l'émission où Bi est invité à la télévision. Malgré leur excitation, ils sont réceptifs au message que Bi fait passer: il faut respecter les petits animaux qu'on possède, tenir compte de leurs besoins particuliers.	Présenter à l'enfant une image valorisante des personnes âgées. Rappeler à l'enfant qu'un petit animal n'est pas un jouet, même s'il lui est offert pour son plaisir, mais un être vivant, différent de lui, qu'il doit traiter avec délicatesse et affection.

EMISSION NO. 157 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
157.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 29	Juste avec toi, Fardoche Passe-Partout voulait aller toute seule à la ferme de Fardoche. Faute d'avoir bien compris ce qu'elle voulait, Fardoche lui a répondu en invitant tout le monde à venir chez lui. Après un moment de frustration, Passe-Partout décide de lui retéléphoner pour lui faire comprendre le caractère intime de la visite qu'elle entrevoyait.	Développer chez l'enfant la confiance en soi, en l'encourageant à exprimer ses besoins avec conviction, dans sa relation avec un adulte.

EMISSION NO. 158

ÉMISSION NO. 158

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
158.01	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T É
1 mn 18	Du doigté Passe-Carreau et Passe-Partout font avec leurs doigts, des mouvements à caractère illusionniste: le tour du "doigt coupé", par exemple.	Proposer à l'enfant différentes expérimentations à faire avec les doigts. Exercice de motricité fine.
158.02	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 29	Ti-Brin défenseur des droits de l'enfant Ti-Brin prend avec beaucoup de conviction la défense de Valin, un petit "déficient" du quartier, que les autres enfants appellent "Zozo". Il réussit à convaincre Giboulé et Pruneau d'apprécier, eux aussi, la présence de Valin et de se porter à sa défense, si nécessaire.	Sensibiliser l'enfant au harcèlement et aux moqueries dont sont victimes certains enfants dits 'exceptionnels' sur le plan du développement physique et mental. Amener l'enfant à se décentrer, c'est-à-dire à adopter temporairement le point de vue d'autrui et l'inciter à accepter les différences chez l'autre.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
158.03	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 10	Juste un tour Scène où l'on voit un petit garçon prêter sa bicyclette à son ami pour un petit tour. Lorsque celui-ci ne respecte pas cette consigne, il proteste: "J'avais dit juste un tour!"	Être capable, dans une situation relationnelle, d'exprimer clairement ses attentes et à tenir à ce qu'on les observe.
158.04	C O N T E (B U B U)	S O C I O - A F F E C T I F
5 mn 55	Les Ninoufs et la machine Au pays des Ninoufs, il n'était pas nécessaire d'inventer quoi que ce soit pour s'amuser: à chaque jour, il suffisait d'attendre qu'apparaisse une surprise. Mais un jour, après une attente exceptionnellement longue, la surprise qui apparut fut une machine compliquée qui s'effondra en mille morceaux. Ce fut le désarroi total. Jusqu'à ce qu'il leur vienne à l'idée d'entreprendre de la réparer, voire même de l'améliorer par des inventions extraordinaires. La nuit qui suivit, pour la première fois les Ninoufs connurent le plaisir de rêver qu'ils inventaient des machines.	Inciter l'enfant à faire preuve d'initiative plutôt que d'attendre de l'extérieur qu'arrivent les événements.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
158.05	I N S E R T	S C I E N C E S
1 mn 35	Je connais les insectes Scène où l'on voit des amis attroupés pour feuilleter avec passion un livre sur les insectes. L'un d'entre eux court attraper une fourmi pour la mettre dans un vivarium qu'ils ont près d'eux.	Susciter le goût d'observer et de mieux connaître son environnement. Apprendre à utiliser les connaissances acquises dans les livres comme point de départ pour des expériences concrètes, et vice versa.
158.06	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
2 mn 17	Ca va avec quoi? Depuis que "le Géant" a déplacé les objets qui se trouvaient associés sur deux rangées parallèles de 4 cases, Passe-Montagne est prisonnier dans un cercle magique. Pour le libérer, Passe-Carreau doit replacer rapidement tous les objets sur les cases qui permettent de les associer 2 par 2.	Exercer chez l'enfant l'opération logique qu'est l'association par "convenance" (ça va avec, ça convient)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
158.07	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4 mn 16	La peur de la guerre Le passage d'un avion ameute Rigodon et Pruneau, et les fait paniquer à l'idée de la guerre. Perline les rassure en leur expliquant qu'ils vivent dans un pays en paix et que la guerre ne surgit que lorsqu'il y a une querelle entre chefs d'état. Cannelle vient rejoindre son frère pour chanter une chanson en faveur de la paix.	Sensibiliser l'enfant au phénomène social de la guerre et le rassurer quant à sa peur de se retrouver sans parent pour prendre soin de lui (angoisse de la séparation).
158.08	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 30	Les castors Images de castors dans la nature.	Donner le goût d'observer la nature, de s'intéresser aux sciences naturelles. Détente.

EMISSION NO. 158 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
158.09	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
1 mn 32	Serrure clé passe-partout Passe-Montagne et Passe-Partout jouent à se lancer et se retourner un ballon. Chaque fois que l'un d'eux reçoit le ballon, il doit trouver une idée, une réalité qui peut être associée à une idée précédente trouvée par son partenaire: chacun participe ainsi à la création d'une chaîne d'associations d'idées.	Initier l'enfant aux familles analogiques.
158.10	I N S E R T	S C I E N C E S
1 mn 35	Quand 2 collectionneurs se rencontrent A un aîné qui vient de lui montrer sa collection d'insectes, un petit garçon montre sa collection de graines: samarres, glands, graines de café, etc. Sur des feuilles de papier, il a exécuté, à côté de chaque graine un dessin de quelque chose en rapport avec la graine: tasse pour le café...	Amener l'enfant à observer et à mieux connaître son environnement: monde végétal, insectes. Lui donner un moyen de développer une méthode d'observation: en lui proposant, par exemple, de commencer une collection d'objets qui font partie de son quotidien.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
158.11	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 56	L'os de poulet (la fourchette) Comptine En jouant à tirer à l'os de poulet pour faire un voeu, Mélodie est trop empressée et tire trop tôt, ce qui lui assure la victoire. Pruneau est furieux et la bouscule. Perline refuse ce comportement à Pruneau qui se réfugie dans sa chambre. Mélodie admet son empressement et s'organise pour une nouvelle séance, plus règlementaire, de tir à l'os de poulet.	Encourager l'enfant à libérer sa violence à travers des manifestations où il n'y a pas de risques pour lui ni pour l'autre.
158.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 22	Moi, je le trouve bon son tour! Par une journée de pluie, Passe-Partout ouvre son parapluie: elle reçoit une volée de confetti. C'est un tour de Passe-Montagne. Elle confie combien elle apprécie les bons tours de son copain.	Faire réaliser à l'enfant que la taquinerie est une manifestation de l'amitié et l'encourager à s'y familiariser.

EMISSION NO. 159

EMISSION NO. 159

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
159.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 14	Les enfants reviennent de chez Noiselle Giboulé et Mélodie sont de retour de chez Noiselle où Safran, l'ami de leur mère, a fait son possible pour leur être agréable. Mélodie est ravie, mais Giboulé a beaucoup d'agressivité pour Safran et exprime son inquiétude face à l'amour de sa mère envers lui. Tamarin le rassure.	Inciter l'enfant de famille monoparentale à exprimer ses sentiments, quels qu'ils soient. Confirmer à l'enfant que son parent absent peut aimer une autre personne adulte, tout en continuant de l'aimer.
159.02	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0 mn 56	Le mouton rouge Un mouton s'était fait tondre pour la première fois. Il grelottait. Pour se réchauffer, il s'est mis un chandail rouge en laine.	Exercer la lecture visuelle de gauche à droite. Initier l'enfant aux temps du récit.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
159.03	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 11	L'hôpital, une bien grande maison I On voit un enfant se rendre à l'hôpital pour se faire opérer pour les amygdales: images des lieux physiques, du personnel, de certains actes institutionnels. Une voix d'enfant explique que tout cela est bien impressionnant, mais conclut en disant: "Je suis content, ma mère va pouvoir rester avec moi". (Cf. 159.07)	Familiariser l'enfant avec les dimensions impressionnantes de l'hôpital. Sécuriser l'enfant face aux interventions du personnel hospitalier, lesquelles sont souvent perçues comme des agressions: bracelet d'hôpital, piqûre, lit à barreaux, vêtements blancs.
159.04	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4 mn 33	Combien de bougies pour Fardoche? Passe-Partout, Passe-Montagne et Passe-Carreau préparent un gâteau d'anniversaire pour Fardoche: ils constatent qu'ils ignorent son âge. Ils sont très impressionnés lorsqu'ils leur révèle qu'il a cinquante ans. Il leur explique tout le bonheur qu'il a à cinquante ans.	Présenter à l'enfant une image positive d'un adulte, en soulignant le plaisir d'être une personne accomplie et d'avoir des projets pour l'avenir.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
159.05	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S
1 mn 19	Carré de sable Scène où l'on voit deux enfants tracer une forme dans le sable. Une voix d'enfant récite deux vers: "Ce matin dans mon jardin J'ai dessiné un gros lapin"	Utiliser le sable comme médium pour dessiner.
159.06	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
2 mn 38	La machine à sons La machine de Bubu transforme les sons. Passe-Montagne et Passe-Partout s'amusent à émettre des sons divers et à identifier les transformations opérées par la "machine à tout faire".	Stimuler chez l'enfant le développement du sens de l'ouïe, en l'amenant à différencier les diverses qualités des bruits et des sons.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
159.07	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0 mn 53	L'hôpital, une bien grande maison II (Cf. 159.03) On suit le même enfant que dans la séquence 159.03. On pratique sur lui certains actes médicaux: pesée, piqûre.	Cf. 159.03.
159.08	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 15	La panne d'ascenseur Doualé et Pruneau sont victimes d'une panne d'ascenseur alors qu'ils se rendent chez Giboulé et Mélodie. D'abord un peu inquiets, ils sont rassurés après avoir appuyé sur le bouton d'alarme. Leurs deux copains leur font la conversation, pendant que Tamarin s'occupe de faire intervenir le concierge. Bientôt, la porte d'ascenseur s'ouvre et ils peuvent sortir.	Informer l'enfant sur ce qu'il faut faire quand l'ascenseur tombe en panne. Rassurer l'enfant en lui démontrant qu'il ne court aucun danger et que la panne ne dure pas longtemps.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
159.09	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 16	Le dix sous qui marche Un enfant exécute un tour de magie devant ses amis. Il fait avancer une pièce de dix cents par vibrations répétées sur un mouchoir.	Faire ressentir le plaisir qu'on éprouve à démontrer son savoir-faire. Expérimenter certains phénomènes physiques (les vibrations) à travers la formule de la magie.
159.10	M A R I O N N E T T E S (C O N T E)	S O C I O - A F F E C T I F
5 mn 56	Le lutin sans nom Tamarin lit une histoire à ses enfants: celle de Bichou, un petit lutin qui, faute de s'être occupé de l'arbre dont il avait la garde, perdit son nom et vit son visage se recouvrir d'un masque. Au terme d'une quête, il découvrit un arbre rose qui était de sa taille. Après quelques jours d'entretien, son nom apparut en lettres lumineuses dans le feuillage de l'arbre et lui fut redonné en même temps que son masque disparut.	Démontrer à l'enfant la nécessité d'identifier ses propres caractéristiques en se situant par rapport aux autres pour arriver à se développer en harmonie avec soi. Démontrer à l'enfant que la conquête de l'identité s'effectue à travers un certain nombre de démarches.

EMISSION NO. 159 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
159.11	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 37	Les ânes Scènes où l'on voit des ânes s'ébattre dans une ferme.	Donner à l'enfant le goût d'observer le comportement des animaux. Détente.
159.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 04	On s'est compris Passe-Partout raconte sa rencontre avec des enfants malentendants. Elle explique avec ravissement comment elle est arrivée à jouer et communiquer avec eux.	Faire réaliser à l'enfant que la communication peut s'établir autrement que par la parole. Favoriser l'intégration des malentendants.

EMISSION NO. 160

EMISSION NO. 160

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
160.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 40	Le géant bleu A son arrivée à la garderie, Mélodie croit dur comme fer que le "Géant bleu", un héros de télévision au comportement brutal, s'est réellement rendu chez son ami Roucoulis. Les dénégations de Carmine, de Giboulé et de Pruneau finissent par la convaincre que c'est impossible. Tout le monde peut alors s'amuser à jouer chacun à être un de ces héros monstrueux de la télévision ou du cinéma.	Amener l'enfant à se situer par rapport à l'imaginaire, pour mieux contrôler une situation dans laquelle il a peur. Favoriser les échanges, discussions, remises en question sur les émissions de télévision.
160.02	I N S E R T	S C I E N C E S
2 mn 07	Le rallye en nature Deux enfants accompagnent un aîné qui a balisé une piste avec des messages graphiques. Leur parcours les amène à trouver trois feuilles d'arbre de la même espèce végétale que trois spécimens collés sur des feuilles de papier.	Sensibiliser l'enfant à la vie dans la nature en proposant un jeu qui l'aide à développer sa curiosité et son sens de l'observation. Exercer le sens de l'orientation. Apprendre à interpréter un message.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
160.03	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
6 mn 03	Le gâteau manqué Passe-Partout, Tourmaline et Passe-Montagne préparent un gâteau de façon un peu chaotique, tant ils ont hâte de le manger. Lorsqu'ils constatent, après la cuisson que leur gâteau n'a pas levé, leur premier mouvement est de s'adresser réciproquement des reproches. Toutefois, ils éclatent bientôt de rire en constatant que chacun a sa part dans leur échec commun: c'est alors qu'ils s'aperçoivent ensemble qu'ils ont oublié de mettre la "poudre-à-pâte". Ils chantent la chanson des Bêtises.	Amener l'enfant à prendre l'initiative pour le règlement d'un conflit et la prise en charge d'une responsabilité commune.
160.04	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 26	Les bisons Images d'un troupeau de bisons.	Donner aux enfants l'image visuelle d'une espèce animale: le bison. Détente.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
160.05	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0 mn 55	L'autruche qui ne se baissait jamais Une autruche qui ne pouvait pas plier ses pattes voyait ses oeufs se casser à mesure qu'elle les pondait. En se construisant un nid haut sur pattes, son problème était réglé.	Initier à la logique du récit. Exercer l'oeil à la lecture de gauche à droite.
160.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 00	Deux maisons Lorsqu'il pose lui-même un disque sur le tourne-disque de son père, Giboulé se fait rappeler par Tamarin que cela ne lui est pas permis. Pourtant Noiselle, sa mère, le lui permet. Les deux enfants interrogent leur père sur les différences entre les règles qui ont cours chez leur père et chez leur mère. Tamarin leur explique qu'ils sont capables d'admettre ces différences lorsqu'elles sont clairement émises.	Encourager l'enfant qui a à vivre dans deux foyers, à accepter que les règles y soient différentes.

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
160.07	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0 mn 51	Il faut réparer ça Trois enfants s'affairent à réparer une pochette de disque qu'ils ont endommagée. Une voix d'enfant commente la scène.	Donner le goût de prendre soin de ses choses et même de les réparer. Montrer le plaisir de travailler en collaboration.
160.08	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4 mn 59	Les fines herbes Passe-Partout et Passe-Montagne arrivent chez Fardoche, où est étalée sa récolte de fines herbes. Ils comprennent ce que sont les plantes qu'ils voient lorsque Fardoche se présente, déguisé en "père Chouinard", et les incite à goûter chacune de ces herbes pour mieux les connaître.	Susciter chez les enfants le plaisir de goûter quelque chose de nouveau. Faire découvrir les épices sous leur aspect nature.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
160.09	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 34	Images d'oies sauvages en plein vol.	Donner aux enfants l'image visuelle d'une espèce animale: une variété d'oie sauvage. Détente.
160.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 55	Au secours! Mélodie et Giboulé, encore énervés, racontent à Pruneau comment Tamarin vient tout juste de sauver Mélodie de la noyade. Pruneau a tendance à s'amuser de la scène, mais ses amis insistent sur le sérieux de l'événement. Convaincu à son tour, Pruneau leur suggère tout de même une baignade à la piscine, en compagnie de Perlin.	Rappeler à l'enfant quelques règles de prudence concernant la piscine: 1. ne se baigner dans la piscine qu'en présence d'adultes; 2. respecter l'espace délimité pour les enfants; 3. ne pas jouer autour de la piscine.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
160.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 29	Lui dire que j'aime pas ça Passe-Partout constate qu'elle n'apprécie pas du tout un livre emprunté spécialement pour elle par Passe-Carreau. Elle prend conscience du fait qu'il est important de dire vraiment ce qu'elle pense si elle veut que Passe-Carreau connaisse ses goûts. Cela n'empêche pas de dire à Passe-Carreau qu'elle apprécie son attention.	Amener l'enfant à exprimer ses goûts réels, même s'ils déplaisent à quelqu'un d'autre.

EMISSION NO. 161

EMISSION NO. 161

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
161.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5 mn 39	Prendre la vie du bon côté Passe-Montagne se lève du mauvais pied, contrarié par une longue suite de petits problèmes: chien qui aboie, portes d'armoire qui grincent, pas de lait pour le déjeûner, hocquet, etc. Il geint et n'est pas loin de se mettre en colère. Lorsque Passe-Partout se lève à son tour, elle trouve une solution à tout et lui aprend à tout dédramatiser grâce à sa bonne humeur.	Amener les enfants à aborder de façon positive des événements qui peuvent paraître fâcheux: faire ressortir l'aspect humoristique et trouver des solutions.
161.02	I N S E R T	M O T R I C I T E
0 mn 51	La maison bulle Un enfant souffle des bulles et ses amis essaient de les attraper. Dans une bulle, on aperçoit un petit enfant qui fait des mouvements d'étirement: représentation symbolique de la personnalité de l'enfant.	Aider l'enfant à être capable de se détendre en lui suggérant des activités d'étirement présentées sous forme de jeu. Inviter l'enfant à prendre toute sa place au soleil.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
161.03	J E U D U C O R P S	S O C I O - A F F E C T I F
0 mn 54	Le porte-objets Passe-Partout fouille dans son coffre à rangement pour y trouver un élastique. Les objets volent hors du coffre, jusqu'à ce qu'elle constate que Passe-Montagne en est tout couvert.	Sensibiliser les enfants à l'humour.
161.04	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 45	Ils sont chanceux, eux autres De retour de chez Tamarin, Pruneau et Cannelle n'ont d'yeux que pour tout ce qu'il y a de mieux chez leurs amis. Perlin et Perline leur répliquent par l'humour: en imaginant ce que Giboulé ou Mélodie peuvent raconter à leur père dans une situation analogue. Puis ils chantent ensemble, devant leurs enfants émus, la chanson d'amour de Perlin.	Aider l'enfant qui découvre un autre milieu familial à considérer encore de façon positive ce qu'il vit chez lui, en mettant en relief des aspects qu'il semble avoir oubliés.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
161.05	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
3 mn 43	Toucher, quel délice!	Amener les enfants à répondre à leur besoin d'explorer par le toucher.
	Passe-Montagne se paie un bon moment à se donner une grande variété de plaisir tactile: farine, eau, terre, colle, confetti. Même Passe-Partout endosse ses désirs en lui donnant des étoffes à toucher. Il conclut: "Ah! toucher, c'est un délice!"	
161.06	H I S T O I R E D E 4 A N S	S C I E N C E S
1 mn 29	Ca se passe en dedans	Amener l'enfant à s'interroger sur la constitution interne de son corps.
	Une fillette dessine, sur un sac de papier qui a revêtu une amie, les éléments-clés du système digestif. Elle identifie chaque organe dessiné.	Stimuler l'imagination en favorisant l'expression libre.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
161.07	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 29	Dis "cacahuète" sans rire Giboulé, Pruneau et Grand-papa Bi s'amusent à jouer à dire des mots sans rire. Ti-Brin survient et, trop sérieux, met du temps à se laisser gagner par le jeu. Il finit tout de même par s'esclaffer à son tour.	Inciter l'enfant à utiliser le rire comme moyen de détente et de communication.
161.08	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 16	Le pique-nique Scène des diverses étapes d'un pique-nique: les enfants participent à l'installation des plats sur la table, mangent avec plaisir, puis aident à jeter les restes dans les poubelles. Une voix d'enfant commente la scène.	Etre capable d'identifier ses goûts dans le domaine alimentaire et prendre une part active à la préparation des repas. Inciter à prendre soin de son environnement en suggérant de ramasser les résidus du pique-nique.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
161.09	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
3 mn 15	Alakazou et les moteurs Alakazou cherche à savoir la nature du moteur qui le fait fonctionner. Il entreprend de trouver lui-même la réponse à sa question. Tout d'abord, il consulte un livre de recettes de cuisine, puis un livre de mécanique automobile. Le garagiste à qui il téléphone lui suggère d'appeler l'hôpital. Là, un médecin peut lui faire découvrir que son "moteur", c'est son coeur.	Susciter chez l'enfant le goût de faire lui-même les démarches pour résoudre un problème ou répondre à une question.
161.10	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 40	Ferme: extérieur Images diverses des animaux de la ferme circulant à l'extérieur: porcs, oies, chèvres, ânes, chevaux.	Donner aux enfants une image visuelle de diverses espèces animales: animaux domestiques. Détente.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
161.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 30	J'suis capable d'attendre Passe-Partout a demandé à Passe-Carreau de venir l'aider à clouer ensemble deux planches. Occupée à maintenir ensemble ses deux planches, elle s'impatiente de ne pas voir arriver son amie. Puis, elle décide qu'elle n'a pas à s'impatienter et lâche les planches pour travailler sur une autre qu'elle doit scier.	Amener l'enfant à respecter la non-disponibilité de quelqu'un et à dépasser son attitude d'attente face à cette personne.

EMISSION NO. 162

EMISSION NO. 162

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 30	Des étoiles plein la figure Au moment de partir pour la garderie, où il y a une fête, Mélodie cherche activement comment s'habiller. Pendant ce temps, Pruneau découvre avec Tamarin le goût de la confiture à la rhubarbe. Lorsqu'elle réapparaît, Mélodie est radieuse: elle a combiné de façon originale différents vêtements et elle s'est décoré le visage avec de petites étoiles de couleur.	Encourager l'enfant à affirmer sa personnalité, en exprimant une certaine originalité dans le choix de ses vêtements.
162.02	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 59	Il faut le temps! Passe-Partout et Passe-Montagne se fabriquent des voitures en collant ensemble des boîtes de carton. Passe-Partout se trouve une autre occupation pendant que la colle sèche, mais son ami est trop impatient et décolle sa construction en voulant s'en saisir trop vite. Il doit recommencer. Puis, Passe-Partout l'appelle. (Cf. 162.04)	Amener les enfants à être capables d'attendre pour satisfaire un désir.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.03	C O N F I D E N C E S D ' E N F A N T S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 26	L'accident Quelques enfants parlent d'un accident (impliquant un enfant) dont ils ont été témoins.	Amener l'enfant à extérioriser ce qu'il ressent, lorsqu'il arrive un événement bouleversant dans son entourage.
162.03	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
1 mn 52	Ce qui roule le plus vite (cf. 162.02) Passe-Partout s'était préparé une rampe pour tester la vitesse relative de divers objets. Avec Passe-Montagne, elle découvre que le poids des objets influence leur vitesse de roulement. Lorsque leurs voitures sont enfin prêtes, ils peuvent les essayer, elles aussi, sur la rampe.	Sensibiliser les enfants aux variables possibles pouvant influencer la vitesse.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.05	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 00	Pareille, pas pareille Une petite fille constate, de diverses façons, que son amie est plus grande qu'elle. Une voix d'enfant commente: "C'est mon amie quand même!"	Aider les enfants à admettre les différences de taille physique qui peuvent exister entre deux enfants.
162.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 58	Le nouveau camion Perline a peu d'argent et constate qu'il manque beaucoup de choses au réfrigérateur. Devant elle, Pruneau s'amuse avec une maquette qu'il s'est construite, mais il lui faudrait absolument un camion capable de verser du sable. Lorsque Perline lui annonce qu'elle doit aller à l'épicerie, il insiste pour avoir le camion dont il a besoin. Perline lui explique en douceur qu'il devra attendre. Et quand ils reviennent, Pruneau, comme sa mère qui s'est privée, elle aussi, d'une paire de souliers dont elle avait envie, est fier de lui, parce qu'il a su patienter.	Inciter l'enfant à se donner des moyens pour accepter plus facilement la frustration qu'imposent les limites à la consommation fixées par le budget.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.07	F A N T A I S I S T E S	A R T S P L A S T I Q U E S E T V I S U E L S
3 mn 10	Des conserves en ribambelle Avec une collection de boîtes de conserves vides, Bubu, Passe-Carreau et Passe-Montagne passent en revue tout ce qu'ils pourraient fabriquer.	Favoriser la transformation d'objets familiers pour la création de nouveaux jeux. Stimuler l'esprit créateur en faisant appel à la fluidité des idées.
162.08	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 22	Une fois une sorcière Quelques enfants s'amusent à mimer une histoire de sorcière. Une voix d'enfant amorce la narration de l'histoire.	Favoriser l'expression de l'imagination à l'intérieur d'un jeu de motricité. Explorer différentes façons de se déplacer dans l'espace en imitant les animaux.

EMISSION NO. 162 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.09	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0 mn 53	Le serpent chatouilleux Un serpent était tellement chatouilleux qu'il n' arrivait pas à avancer et à suivre ses amis. C'est en faisant la roue qu'il a pu y arriver.	Développer la logique du récit. Exercer l'oeil à la lecture de gauche à droite.
162.10	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 12	Le jeu des élastiques Des enfants exécutent divers mouvements en étirant des rubans élastiques.	Proposer une activité de psycho-motricité suggérant des activités d'étirement. Etre capable de participer à une activité collective.

EMISSION NO. 162 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.11	J E U X S O C I A U X	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 22	Jeux de dés Bubu orchestre, pour Passe-Partout et Passe-Montagne, le déroulement d'un "jeu de table" à l'échelle du plancher. Elle lance le dé et indique les consignes à respecter. Le déroulement de la partie se fait sans heurt, même si l'application de certaines règles a pu occasionner des frictions.	Sensibiliser les enfants aux règles élémentaires des jeux de groupe: chacun son tour, importance de suivre les mêmes consignes. Transmettre aux enfants le plaisir de jouer à plusieurs.
162.12	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 48	Peux-tu mourir, Tamarin? Giboulé et Mélodie s'inquiètent du retard de Noiselle à venir les chercher. Tamarin les rassure, mais les enfants ne cessent pas pour autant d'envisager la possibilité de la mort de leurs parents. Leur père identifie pour eux les adultes qui n'hésiteraient pas à s'occuper d'eux dans une telle éventualité. La scène se termine sur l'arrivée de Noiselle.	Rassurer l'enfant de famille monoparentale quant à la peur de perdre l'un ou l'autre de ses parents et de se retrouver seul, sans personne pour s'occuper de lui.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
162.13	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 24	Pourquoi se comparer à...? Passe-Partout tombe en admiration devant le sac à dos que s'est fabriqué Passe-Carreau, et minimise par le fait même le baluchon qu'elle vient de se fabriquer. Après ce court moment de déception, elle prend conscience que son baluchon répond parfaitement à ses désirs personnels. Elle en est finalement bien satisfaite.	Amener les enfants à rechercher l'originalité dans la fabrication d'un objet personnel.

EMISSION NO. 163

ÉMISSION NO. 163

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIF
163.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 34	Oui, oui, oui! Grand-papa Bi, Pruneau et Cannelle jouent ensemble à un jeu où il faut toujours dire oui. Les enfants profitent de ce jeu pour exprimer des sentiments qu'ils n'osent habituellement pas révéler.	Inciter l'enfant à jouer à des jeux dans lesquels il peut inventer, imaginer, dire ses émotions de façon indirecte.
163.02	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
6 mn 08	"Branche à branche" Fardoche et son ami Rémy organisent une partie de "branch a branch" qui se déroule sur le terrain et dans les installations de la ferme. Tout le long du déroulement de la partie, Fardoche et Rémy mettent en garde leurs protégées respectives contre les dangers de tel ou tel endroit de la ferme.	Inciter l'enfant à la prudence en le sensibilisant aux dangers existants dans une ferme.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
163.03	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 33	Les rubans Des enfants tracent des figures avec des rubans de gymnastique rythmique.	Déclancher le goût de l'activité physique (motricité globale) en proposant un instrument attrayant comme le ruban rythmique.
163.04	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 20	Mécanico Ti-Brin désamorce l'effet sur Pruneau d'une publicité adressée aux enfants. Il lui vante avec emphase tout ce qu'il peut faire, en étant imaginatif avec les jouets qu'il possède déjà.	Eveiller le sens critique de l'enfant vis-à-vis les messages publicitaires télévisuels qui sont conçus en référence au principe de plaisir. Stimuler chez l'enfant son désir d'être actif en privilégiant à ses yeux le jouet qui fait appel à sa participation et à son imagination plutôt qu'à celui qui le maintient dans une attitude passive.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
163.05	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 38	Les loups Images d'une louve et de sa progéniture.	Donner aux enfants une image visuelle d'une espèce animale: le loup. Détente.
163.06	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
1 mn 44	"Baluphone ou téléchon" Passe-Montagne, en triant ses choses personnelles, pour choisir lesquelles il va donner, découvre le plaisir d'un jeu de langue qui consiste à intervertir les syllabes finales de deux mots.	Amener les enfants à jouer avec les mots en faisant des combinaisons syllabiques inhabituelles.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
163.07	C O N F I D E N C E S D ' E N F A N T S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 20	L'orage Quelques enfants parlent de l'orage et racontent ce qu'ils ont vécu ou ressenti.	Aider l'enfant à mieux se connaître, en l'amenant à prendre conscience de ses perceptions et de ses réactions, lors d'un orage.
163.08	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
1 mn 30	J'invente de la poésie Passe-Montagne et Passe-Carreau prennent plaisir à inventer ensemble un poème.	Sensibiliser les enfants au plaisir de la création poétique.
163.09	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 34	Les chèvres Images d'un troupeau de chèvres domestiques en plein air.	Donner aux enfants une image visuelle de certaines espèces animales: la chèvre. Détente.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
163.10	D E V I N E T T E	S C I E N C E S
2 mn 00	Jeu de pistes Cachée derrière un paravent, Passe-Partout est en train de peindre sur du tissu. Elle demande à Passe-Carreau de deviner ce qu'elle fait à partir des indices qu'elle a disposés dans l'autre partie de la cuisine.	Favoriser le processus de déduction et le sens de l'observation.
163.11	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 56	Reste encore, grand-papa Au moment de mettre les enfants au lit, grand-papa Bi leur a lu une histoire. Mais les enfants veulent qu'il reste et ils lui posent une foule de questions sur la sexualité, sur un phénomène physique, sur la causalité, et autres questions pour être rassurés. Bi réponds à leurs attentes jusqu'au moment où il doit leur rappeler qu'il est temps de dormir.	Stimuler la curiosité intellectuelle chez l'enfant et l'encourager à questionner l'adulte au sujet de n'importe laquelle de ses préoccupations. Confirmer à l'enfant la permanence de son sexe.

EMISSION NO. 163 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIF
163.12	C O N F I D E N C E S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 43	Parler de ce que j'aime Passe-Partout raconte avec enthousiasme sa première promenade en canot. Elle fait entendre les chants d'oiseaux qu'elle a enregistrés.	Susciter chez les enfants le goût de communiquer à ses pairs quelque chose qu'ils aiment bien. Eveiller à la beauté de la nature.

EMISSION NO. 164

ÉMISSION NO. 164

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
164.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 53	Tu saignes du nez Lors d'un jeu, Giboulé se met à saigner du nez en se heurtant contre la tête de Ti-Brin. Inquiété par les propos peu rassurants de Pruneau, il panique à l'idée de perdre son sang. Arrivé chez lui, Tamarin le rassure, pendant que Ti-Brin explique à Pruneau qu'on peut même donner de son sang.	Rassurer l'enfant quant à sa peur d'aller au bout de son sang.
164.02	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
3min 12	Pince-Tout a oublié Alors que Tourmaline et Passe-Montagne jouent au ballon, Passe-Partout transformée en "Inspecteur Pince-Tout" arrive, en quête d'un objet "orange, rond et gros comme un ballon". Un moment d'oubli de ces indices l'amène à participer avec ses deux amis à un jeu de langage où il faut trouver des noms de fruits, de métiers, etc. Lorsque la mémoire lui revient, c'est Passe-Montagne qui découvre l'objet cherché: une citrouille en plastique.	Initier l'enfant aux catégories et enrichir son vocabulaire.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
164.03	I N S E R T	A R T S V I S U E L S
1min 20	Le dessin imaginaire Quelques enfants participent à un jeu où l'un d'eux dessine sur un mur le tracé invisible d'un objet et où les autres doivent identifier l'objet représenté.	Développer le sens de l'observation visuelle.
164.04	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 24	Le chantage Déçus d'avoir à se faire garder le soir, Giboulé et Mélodie tentent de manipuler leur père: ils prétendent que Noiselle trouve que Tamarin les fait garder trop souvent et ne leur achète pas suffisamment de cadeaux. Un coup de téléphone de leur mère les oblige à dire ce qu'ils ressentent vraiment: ce n'est pas leur gardienne préférée qui s'occupera d'eux ce soir et leur père ne pourra pas leur raconter une histoire... cf. 164.08	Démontrer à l'enfant que le chantage peut être inefficace et l'amener à prendre conscience des désirs et sentiments qu'il camouffle.

EMISSION NO. 164 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
164.05	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5min 30	Le menu du jour Passe-Montagne s'est déguisé en chef: il accueille Passe-Partout et Tourmaline dans son restaurant et leur présente le menu. Tourmaline a beaucoup de réticences à choisir l'un des plats inhabituels qui composent le menu. Elle finit par s'y résoudre grâce aux encouragements de Passe-Partout.	Par l'intermédiaire d'un jeu de rôles, encourager l'enfant à exprimer clairement ses besoins de façon autonome, dans une situation où il est en relation avec l'"extérieur". M U S I Q U E Expression rythmique.
164.06	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 04	Le hamster Un enfant raconte les circonstances de l'accouchement d'une mère hamster.	Sensibiliser les enfants aux événements qui peuvent survenir dans la vie de son animal familier.
164.07	F A N T A I S I S T E S	L A N G U E
2min. 41	Sans se voir Passe-Partout intercepte Tourmaline qui a les yeux bandés (elle joue à colin-maillard) et lui demande de retrouver le nom d'une plante et d'un animal qu'elles ont vus, un jour qu'elles étaient ensemble. Passe-Partout doit recourir à des comparaisons verbales pour expliquer sa demande à son amie.	Trouver différentes façons de se faire comprendre quand la communication est limitée à l'aspect verbal, sans support du geste ou de la mimique.

EMISSION NO. 164 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
164.08	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
5min 11	Les cachemires (cf. 164.04) Tamarin raconte une histoire à ses enfants: celle de Cachoulette, une petite cachemire. Les cachemires, à force de vivre collés ventre contre ventre, avaient sur le devant de leur corps une zone dénudée qui leur faisait craindre le froid et s'abstenir de toute sortie. Cachoulette, elle, se lança à l'aventure et découvrit grâce à Caprilène, son amie chèvre, qu'il lui suffisait de ne pas toujours protéger son ventre pour que la fourrure commence à y pousser. Après sa découverte, elle s'empressa de l'apprendre à sa famille qui put enfin oser se lancer à l'aventure.	Démontrer à l'enfant qu'il est essentiel d'aller vers l'extérieur pour assurer son évolution et éventuellement celle de sa famille.
164.09	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0min 34	Ferme intérieure Scènes de l'intérieur d'une étable où l'on voit de nombreuses espèces d'animaux domestiques.	Sensibiliser les enfants à la diversité des espèces animales: les animaux domestiques.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
164.10	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 32	T'es pas assez forte Travaillant à transporter des boîtes, Passe-Montagne refuse l'aide de Passe-Partout en lui disant qu'elle n'est pas assez forte. Celle-ci est heurtée par cette remarque. Mais elle se ressaisit bientôt et trouve le moyen de faire découvrir à son ami que "ça va bien mieux à deux" pour transporter une boîte.	Faire une démarche de réflexion dans le but de réagir positivement à une remarque perçue comme négative.

EMISSION NO. 165

EMISSION NO. 165

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
165.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5min 23	L'Île déserte Lors d'une visite à l'Île-aux-Noix, Pardoche organise pour Passe-Partout et Passe-Montagne une chasse au trésor, qui les conduit à découvrir un coffre plein de légumes pour leur pique-nique.	Encourager l'enfant dans son aptitude naturelle à utiliser l'imaginaire comme intermédiaire nécessaire pour découvrir un environnement nouveau.
165.02	I N S E R T	M O T R I C I T E
1min 31	Les tubarires Avec de longs tubes soufflés, quelques enfants jouent à construire divers objets qui leur servent à vivre des histoires imaginaires.	Explorer la manipulation d'un objet léger et flexible.
165.03	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 18	Chicane d'enfants Pruneau et Giboulé se querellent en jouant au ballon. Bi intervient avec humour comme "arbitre" et pacificateur.	Amener l'enfant à reconnaître sa part de responsabilité dans une situation d'altercation et l'inciter à recourir à la négociation plutôt qu'à la force physique pour résoudre un conflit.

ÉMISSION NO. 165 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
165.04	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 34	Pour une sortie de groupe Scène d'une garderie où l'on voit des enfants préparer collectivement les moyens de s'identifier lors d'une sortie. Une voix d'enfant commente la scène.	Sensibiliser l'enfant au fait de l'appartenance à un groupe et l'amener à s'identifier de façon concrète à ce groupe. Favoriser l'intégration de l'enfant de couleur.
165.05	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
3min 25	Raconte-moi une histoire... Passe-Montagne aide Passe-Partout à s'endormir en lui racontant une histoire, celle d'un jongleur et d'une funambule, qu'il illustre en se servant des objets qui sont à la portée de sa main. Son amie rêve du jongleur et de la funambule de l'histoire.	Inviter l'enfant à imaginer des histoires à partir d'objets simples.
165.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 13	Alakazou en pleine phase de régression Alakazou joue à être un petit bébé. Puis il s'enflamme de plaisir à l'idée qu'il est devenu un grand qui peut de temps en temps se permettre un retour à la vie de bébé.	Reconnaître à l'enfant le droit d'effectuer temporairement une régression affective et mentale, et d'adopter les comportements qui s'y rattachent.

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
165.07	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G U E
1min 02	Le flamant enrhumé Un flamant toujours enrhumé découvre que c'est le fait qu'il a toujours les pieds dans l'eau, qui est la cause de son problème. Depuis qu'il se porte des bottes, il n'a plus le rhume.	Initier l'enfant aux temps du récit: avant, pendant, après. Exercer la lecture visuelle de gauche à droite.
165.08	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S & V I S U E L S
1min 09	La sculpture Lors de la visite d'un musée, des enfants réorganisent une sculpture modulaire conçue spécifiquement pour laisser place à une intervention active du public.	Démystifier l'oeuvre d'art en montrant comment, dans certains cas, des enfants, sont appelés à participer activement à la création.
165.09	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 30	Perline substitut affectif Après avoir vu Alakazou "faire le bébé" à la télévision, Pruneau s'approche de sa mère et fait le bébé. Son ami Giboulé aimerait bien pouvoir en faire autant avec sa propre mère. Perline lui offre de le prendre dans ses bras lui aussi et l'invite à venir avec Pruneau en visite chez Rigodon.	Inciter l'enfant de famille monoparentale à trouver dans son environnement proche, réponse à ses besoins.

EMISSION NO. 165 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
165.10	I N S E R T	M O T R I C I T E
1min 57	Par quatre chemins Deux enfants structurent un itinéraire sur le sol en reliant divers objets avec des cordes. Une voix d'enfant commente la scène.	Développer la structuration spatiale.
165.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 39	Pourquoi pas moi? Bubu a invité Passe-Montagne. Passe-Partout prend mal le fait de ne pas avoir été invitée, elle aussi. Mais progressivement elle se fait à l'idée que Bubu a pu avoir le goût de rencontrer Passe-Montagne en tête à tête.	Proposer à l'enfant une démarche de réflexion qui l'amène à envisager une réalité (ne pas être invité) de façon positive.

EDISON NO. 166

ÉMISSION NO. 166

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
166.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 50	La maison de Passe-Partout (1) Passe-Partout commence à se fabriquer une maison. Lorsque Tourmaline l'invite à aller jouer chez Lucie, elle réussit à affirmer son goût de travailler à sa maison sans offusquer son amie. Puis elle exécute et termine son travail de construction (cf. 166.04).	Encourager l'enfant à persister dans une activité entreprise et par le fait même, à réaffirmer ses choix devant un pair.
166.02	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 31	Mélodie part en oedipe Giboulé a préféré aller coucher chez sa mère. Seule avec son père, Mélodie fait tout pour le charmer et lui faire dire qu'il l'aime. Elle se couche et fait un cauchemar. Puis elle demande à Tamarin d'aller dormir avec lui. Il la rassure et la convainc de rester dans son lit avec son ourson.	Présenter une situation dans laquelle des désirs oedipiens sont reçus avec affection par le parent mais réorientés vers la réalité et démontrer à l'enfant qu'il n'a pas à se sentir coupable d'éprouver ou d'exprimer de tels sentiments.
166.03	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S & V I S U E L S
0min 56	Changer de tête Des enfants se sont peints des visages différents sur les quatre faces de boîtes de carton qu'ils peuvent poser sur leur tête. Une voix d'enfant explique qu'"on a juste à changer de tête et on peut se raconter toutes sortes d'histoires".	Favoriser l'expression personnelle à travers la peinture sur une surface.

ÉMISSION NO. 166 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
166.04	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 33	La maison de Passe-Partout (2) (cf. 166.01) À son retour, Tourmaline frappe à la porte de la maison de Passe-Partout et se fait passer pour le Petit Chaperon Rouge. Malgré son amusement vis-à-vis du jeu de son amie, Passe-Partout cherche un moyen de s'assurer qu'elle n'ouvre la porte qu'à des gens qu'elle connaît: elle découvre l'idée de se donner un mot de passe. (cf. 166.07).	Sensibiliser les enfants à l'idée d'observer des règles de prudence lorsqu'ils sont seuls à la maison.
166.05	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0min 48	Quand j'me couche Quelques enfants racontent ce qui se passe lorsqu'ils se couchent et s'endorment.	Inciter les enfants à raconter leur vécu et à écouter celui de leurs pairs.
166.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4min 15	On joue aux Mium-Mium Pour sortir de la routine des jeux habituels, Rigodon, Mélodie et Pruneau jouent à vivre une histoire imaginaire inspirée du conte des Mium-Mium.	Inciter l'enfant à la pratique de jeux socio-dramatiques et lui suggérer d'utiliser, entre autres, les contes de Passe-Partout dont les thèmes sont puisés dans l'imaginaire.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
166.07	J E U D E L A N G U E	L A N G U E
1min 32	Le mot de passe (cf. 166.04) Passe-Montagne veut entrer dans la maison de Passe-Partout. Il éprouve beaucoup de difficulté à prononcer le mot de passe: "bouillon de poulet".	Entraîner à la différenciation de deux consonnes bi-labiales: b (une sonore) et p (une muette).
166.08	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 45	Le bébé Scène où l'on voit une mère expliquer à son fils, à l'aide d'illustrations appropriées, le phénomène de la gestation de la femme.	Aider l'enfant à se sentir à l'aise de poser les questions qui le préoccupent en ce qui concerne le phénomène de la naissance.
166.09	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
3min 36	Tout ce qui peut... Déguisé en magicien, Passe-Montagne fait sortir différents récipients et demande à Passe-Partout et Tourmaline d'identifier des objets qui peuvent loger dans ces récipients. Il termine son numéro en installant un lapin dans son chapeau.	Exercer chez l'enfant le processus d'association entre la dimension d'un objet et un contenant en se représentant mentalement (abstraction) cette association.

ÉMISSION NO. 166 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
166.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 13	C'est vrai, maman?	Inciter l'enfant à questionner ses parents et corriger, s'il y a lieu, les théories erronées sur la procréation.
	Mélodie et Pruneau discutent de la fécondation: chacun a sa théorie. Ils vont consulter Perlin et Perline pour se faire confirmer leur théorie.	
166.11	H I S T O I R E D E 4 A N S	M O T R I C I T E
0min 48	Raconter avec des rubans	Exprimer son monde imaginaire à travers l'exécution de mouvements, en s'aidant d'un instrument comme les rubans rythmiques.
	Une petite fille anime de diverses façons un ruban rythmique. Une voix d'enfant donne des sens divers à ses mouvements.	
166.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 11	Je l'ai fait pour moi	Encourager l'enfant à ne pas être dépendant de l'attitude des autres envers ses productions personnelles et l'inciter par le fait même à une plus grande autonomie.
	Après avoir réalisé un dessin qu'elle trouve extraordinaire, Passe-Partout est déçue de n'avoir reçu aucun commentaire de ses amis. Elle prend conscience du plaisir qu'elle a eu à le dessiner et conclut que ses amis devaient penser à autre chose.	

EMISSION NO. 167

ÉMISSION NO. 167

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
167.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 56	À quoi ça sert?	Permettre à l'enfant d'explorer les multiples fonctions des objets: fonctions habituelles et leur détournement.
	Passe-Partout et Tourmaline attrapent divers objets inattendus qu'elles font surgir de leur grosse boîte à musique. À chaque fois, elles imaginent à quoi peut servir l'objet attrapé.	
167.02	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 18	Quand on fait un cadeau	Amener l'enfant à prendre conscience de ce qu'il ressent lorsqu'il reçoit ou offre un cadeau.
	Quelques enfants parlent de cadeaux de Noël qu'ils ont souhaités, reçus ou donnés à d'autres.	
167.03	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5min 12	L'année nouvelle	Initier l'enfant à la notion de temps: changement d'année à l'occasion du Jour de l'An.
	Quatre heures avant l'arrivée du Nouvel An, Tourmaline, Passe-Partout et Passe-Montagne s'impatientent. Ils regardent des photos qui leur rappellent des souvenirs de l'année écoulée et chantent une chanson (La Nouvelle Année). cf 167.06.	

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
167.04	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 57	Bi et ses cadeaux du Jour de l'An Bi a aidé ses petits enfants à préparer des cadeaux du Jour de l'An. Chacun leur tour, Cannelle, Pruneau et Rigodon témoignent du plaisir qu'ils ont eu à imaginer et fabriquer ces cadeaux. Mais avant l'heure de la distribution des cadeaux, Bi a beaucoup de mal à leur faire garder le secret. (cf. 167.08).	Renforcer aux yeux de l'enfant la confiance en sa capacité de réaliser une production personnelle ou collective digne d'être offerte en cadeau.
167.05	I N S E R T	M O T R I C I T E
0min 18	La descente Image d'une descente en ski telle qu'on peut la voir lorsqu'on descend soi-même.	Donner aux enfants le goût d'une activité physique comme le ski.
167.06	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4min 35	C'est dans le temps du Jour de l'An Cf. 167.03. Tourmaline conte un dernier souvenir et minuit sonne. La fête éclate: les trois amis s'échangent des vœux et chantent Sur la rivière vert.	Sensibiliser l'enfant au plaisir de vivre des moments heureux et de s'amuser avec les personnes qu'il aime.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DONNEES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
167.07	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0min 22	Animaux en hiver Images de divers animaux sauvages en hiver: bisons, cerfs, etc.	Donner aux enfants l'occasion de voir des animaux sauvages en liberté. Détente.
167.08	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 46	Bonne année, mes moussaillons (cf. 167.04). Le moment d'échanger des voeux est arrivé. Bi explique à Pruneau et à Rigodon la signification des voeux. (cf. 167.10).	Sensibiliser l'enfant aux concepts de voeux et de souhaits et à leur sens prospectif et affectueux.
167.09	I N S E R T	S C I E N C E S
1min 50	Comme des jouets neufs Scène d'une réparation de jouets dans une "joujouthèque".	Faire connaître à l'enfant l'existence des "joujouthèques" et leur accessibilité.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
167.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5min 29	Madame Coucou émue aux larmes (Cf. 167.08). Au moment de l'échange des cadeaux, chacun est ravi. En particulier Madame Coucou qui a peur de déranger malgré l'invitation reçue de Perlin et de Perline: elle pleure de joie lorsqu'elle reçoit les cadeaux de ses amis. La scène se referme sur une chanson à répondre chantée par elle. «Bleu, blanc, rouge».	Renforcer chez l'enfant son désir de faire plaisir aux autres.

EMISSION NO. 168

ÉMISSION NO. 168

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
168.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 16	Le livre magique Madame Coucou a commencé à lire à Pruneau l'histoire de Clapotis l'homme-grenouille, histoire qui se passe sous la mer. Sa lecture est interrompue par un coup de téléphone. En feuilletant lui-même les illustrations du livre, Pruneau se met à rêver qu'il pénètre dans le monde sous-marin, en habit de plongée et y vit les aventures de Clapotis. Au retour de Madame Coucou, c'est lui qui raconte l'histoire.	Attirer l'attention de l'enfant sur le plaisir d'évasion que peut procurer la lecture d'un livre et l'inciter à parler de ses lectures.
168.02	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 45	C'est quoi, votre jeu? Tourmaline et Passe-Partout jouent à faire rebondir un ballon sans se servir de leurs mains. Passe-Montagne survient et suggère de jouer à différents jeux de ballon, sans prendre garde qu'il vient d'interrompre le jeu de ses amies. Celles-ci lui en font prendre conscience et l'intègrent à leur jeu.	Amener l'enfant à respecter une activité entreprise par ses pairs, à s'y intéresser et à y participer. Favoriser l'exploration du schéma corporel, par une utilisation inhabituelle des parties du corps.

EMISSION NO. 168 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
168.03	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1min 40	Voyager sous terre Une mère accompagne sa petite fille dans le métro et lui explique ce qu'elles voient. Une voix d'enfant explique ce que la petite ressent.	Familiariser les enfants avec le métro. Montrer comment utiliser ce service et faire passer quelques règles de sécurité.
168.04	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
1min 07	L'oiseau non migrateur Un merle avait décidé de passer l'hiver chez nous et s'était vêtu en conséquence. Mais ses vêtements le faisaient enfoncer dans la neige. Pour résoudre son problème, il s'est mis une paire de skis.	Développer la logique du récit. Exercer l'oeil à la lecture de gauche à droite.
168.05	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 50	C'est pas à nous autres L'épicerie a livré par erreur un sac de plus dans la commande et qui comporte des bonbons. Pruneau et Cannelle voudraient bien le garder. Mais Perline leur explique qu'il faut le remettre à la personne qui l'a commandé. Cannelle trouve par la suite le yoyo chinois que Pruneau avait perdu. L'idée lui vient de le lui remettre dans un sac d'épicerie...	Induire la réflexion de l'enfant en fonction des conséquences d'une action orientée vers autrui de façon à l'amener à dégager le principe moral suivant: chaque fois que c'est possible, on doit rendre ce qui ne nous appartient pas.

EMISSION NO. 168 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
168.06	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
2min 00	Un dialogue de sourd Passe-Montagne s'amuse à faire le conducteur d'une auto de course: il porte un cache-oreilles et fait un bruit de moteur avec sa bouche. Passe-Partout vient lui parler du souper, mais il comprend de travers tout ce qu'elle lui dit.	Amener l'enfant à percevoir l'élément de différenciation entre des mots à sonorité semblable.
168.07	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S & V I S U E L S
1min 39	A qui appartient ce nez? Lors de la visite d'un musée, une éducatrice organise un jeu avec les enfants qui l'accompagnent. Chaque enfant dispose de la photo d'une partie d'une oeuvre d'art et doit retrouver de quel objet il s'agit.	Apprendre à regarder des sculptures en essayant de reconnaître les différences aussi bien que les ressemblances.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
168.08	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
3min 50	D'où ça vient, ça? Passe-Montagne interroge Bubu sur l'origine de différents objets courants. Celle-ci utilise sa machine pour avoir des réponses. La machine redonne à chaque objet la forme qu'il avait avant de subir une transformation. Le fait que la machine ne passe pas directement, par exemple, d'un foulard à un mouton rend palpable l'idée des étapes successives de transformation: entre le foulard et le mouton, il y a la pelotte de laine et la laine non traitée.	Amener les enfants à émettre des hypothèses. Amener les enfants à s'interroger sur l'origine des choses qui les entourent, ainsi qu'aux opérations nécessaires à leur transformation.
168.09	I N S E R T	

EMISSION NO. 168 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
168.10	M A R I O N N E T T E S	L A N G A G E
3min 50	La tête qui tourne Perlin joue à des jeux de langage avec ses enfants: devinettes, petites questions sur la compréhension d'une histoire. Au cours du jeu, il doit leur expliquer que toutes les expressions courantes ne doivent pas être prises au pied de la lettre.	Familiariser l'enfant avec le sens de certaines métaphores et exercer par des jeux de langage, certains processus: mémoire, catégorisation, discrimination auditive.
168.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
2min 23	Un peu d'émerveillement Passe-Partout prépare des fruits et des légumes pour son repas. Elle s'émerveille des couleurs et des formes cachées qu'on y découvre lorsqu'on les pèle ou les coupe.	Suggérer à l'enfant une nouvelle façon d'aborder la réalité. L'inciter à un état d'éveil et de sensibilité, en lui faisant vivre le plaisir de l'émerveillement

EMISSION NO. 169

EMISSION NO. 169

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
169.01	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
3min 42	Qu'est-ce qui est en boule, s'étire et flotte?	Favoriser le processus de déduction par élimination à partir d'indices donnés.
	Passe-Partout, déguisée en Inspecteur Pince-Tout, est à la recherche d'un objet qui se met en boule, s'étire et flotte. Devant Passe-Montagne tantôt inquiet tantôt amusé, l'Inspecteur éprouve vainement divers objets. Passe-Montagne a reconnu son ballon, mais sa tentative d'échapper aux pinces du limier échoue.	Donner le goût de découvrir, par expérimentation, les différentes propriétés d'un objet.
169.02	I N S E R T	A R T S V I S U E L S & P L A S T I Q U E S
1min 21	Le gâteau personnalisé	Amener l'enfant à utiliser son esprit créateur en dehors du dessin et du collage traditionnel.
	Deux enfants collaborent à la garniture d'un gâteau original: en forme de tête de pirate.	
169.03	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
1min 06	Légère comme un ballon	Inciter les enfants à dépasser la gestuelle habituelle du corps en favorisant une expression originale.
	Tourmaline effectue quelques mouvements en soufflant et laissant se dégonfler deux ballons.	Proposer un exercice permettant l'évaluation spatio-temporelle.

ÉMISSION NO. 169 (SUITE)

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
169.13	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1min 31	Il y avait un bonhomme de neige!	Amener les enfants à trouver une ouverture dans une situation qui, au départ, provoque une déception.
	Le bonhomme de neige de Passe-Partout a fondu. Elle exprime sa déception, puis accepte la réalité et se met à imaginer son prochain bonhomme de neige.	

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
169.10	I N S E R T	M O T R I C I T E
1min 30	Le ballon contact Quelques enfants essaient divers mouvements d'adresse avec des ballons.	Montrer aux enfants quelques exercices de développement de la motricité: équilibre sur un ballon: déplacer un ballon en l'air sans s'aider de ses mains.
169.11	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4min 31	La fête de Bi Bi est triste et n'a pas le coeur à jouer, parce qu'il s'imagine que Perline a oublié de fêter son anniversaire. D'abord inconscients, Pruneau et Cannelle sympathisent avec lui. Mais Perline arrive bientôt avec un gâteau: on chante une chanson d'anniversaire pour le grand-père.	Attirer l'attention de l'enfant sur la sensibilité des personnes âgées et l'informer sur le sens de la fête comme rappel de l'anniversaire de naissance. Proposer à l'enfant une nouvelle chanson d'anniversaire.
169.12	B E A U T E V I S U E L L E	M O T R I C I T E
0min 22	Descente en ski Descente en ski d'un tout jeune enfant, guidé par une monitrice.	Donner aux enfants le goût d'une activité sportive: le ski.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
169.07	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S & V I S U E L S
1min 17	Les pierres colorées Quelques amis peignent ensemble des pierres avec des couleurs vives et variées. Une fois leur travail terminé, ils déposent ces pierres sur un rayon de bibliothèque, pour en faire des éléments de décoration.	Développer la créativité à partir d'objets quotidiens. Apprendre à utiliser la couleur sur un objet à trois dimensions et à surface irrégulière. Donner le goût de conserver ce qu'on a fait.
169.08	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1min 52	On n'est vraiment pas pareilles Passe-Partout et Tourmaline se sont déguisées de la même manière. À une différence près. Le constat de cette différence leur donne l'idée de multiplier ces différences en réaménageant le même déguisement chacune à sa manière.	Susciter le sens de l'observation pour l'identification des ressemblances et de la différence entre deux éléments. Valoriser auprès des enfants l'affirmation des différences quant à l'habillement.
169.09	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 32	Le pâté chinois Distraite, Perline reproche à Pruneau d'avoir oublié d'effectuer une commission dont elle a, en fait, chargé Cannelle. Pruneau maintient qu'il n'a rien oublié. Lorsque chacun leur tour, Cannelle et Pruneau reviennent avec la boîte de conserve demandée, Perline s'excuse auprès de Pruneau et les deux enfants s'amusent de la distraction de leur mère.	Inciter l'enfant à défendre son point de vue dans une situation où il y a méprise à son sujet.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
169.04	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2min 54	Alakazou gaffeur Alakazou connet gaffe sur gaffe en se lançant tête baissée dans une longe chaîne d'activités. Il comprend qu 'il n'a qu'à se calmer pour enfin réussir une activité.	Reconnaître à l'enfant le droit à la maladresse dans l'apprentissage.
169.05	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0min 40	J'ai brisé quelque chose Quelques enfants racontent des maladresses qui les ont conduits à briser quelque chose.	Amener les enfants à raconter leurs maladresses et à parler des sentiments qu'ils ont ressentis en les connettant.
169.06	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3min 30	Histoire de colle... et décolle Passe-Partout et Tourmaline jouent à créer un pont entre leurs deux îlots en posant au sol un élément qui leur permet de se rapprocher. À chaque fois qu'elles trouvent un objet qui a quelque chose de collant. Passe-Montagne s'introduit dans le jeu et les trois amis prennent plaisir à se "coller" l'un contre l'autre dans l'un ou l'autre îlot.	Par le jeu symbolique, sensibiliser les enfants au plaisir d'être ensemble.

EMISSION NO. 170

EMISSION NO. 170

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
170.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 02	Partager un plaisir Tourmaline et Passe-Partout font tour à tour l'expérience de plaisirs qu'elles ont le goût de partager entre elles: écouter une musique au baladeur, voir passer un homme-sandwich, observer un geai bleu. Après quelques essais ratés, elles finissent par vivre un de ces événements vraiment en commun.	Sensibiliser au plaisir de vivre un événement en commun: pouvoir partager les mêmes sentiments et échanger sur un même sujet.
170.02	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 14	Le déguisement Scène où l'on voit un groupe d'enfants s'organiser des déguisements. (Cf. 170.04)	Sensibiliser au plaisir d'une activité ludique vécue en commun, qui implique une collaboration.
170.03	M A R I O N N E T T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 16	Le roi du monde entier Giboulé a beau désirer vivement que Ti-Brin vienne jouer à la base spatiale avec lui, il n'en a pas moins tendance à vouloir diriger le jeu de son ami quand celui-ci est sur place. Ti-Brin réussit à avoir une place plus équitable dans la direction du jeu en rappelant à Giboulé de ne pas se prendre pour le "roi du monde entier".	Démontrer à l'enfant que s'il veut réaliser un projet avec les autres, il doit accepter de partager en négociant.

EMISSION NO. 170 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
170.04	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 44	Le maquillage (cf. 170.02) Les enfants qui s'étaient costumés complètent leur déguisement par des maquillages qu'ils se réalisent les uns pour les autres.	Cf. 170.02
170.05	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 42	Ca sera jamais assez beau Pour participer a un défilé qui a lieu l'après-midi même, Tournaline et Passe-Montagne collaborent à la décoration de la petite voiture de Passe-Montagne. Ce dernier rêve d'une décoration extraordinaire, mais son amie l'amène à se satisfaire d'une décoration réalisable dans les circonstances.	Amener à participer à une activité de groupe et y trouver une satisfaction sans pour autant être gagnant.
170.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 20	Giboulé surprotecteur Mélodie s'est brûlé la main sur un rond de poêle. Giboulé est tellement inquiet des dangers qui peuvent menacer sa soeur cadette qu'il lui coupe toute initiative en voulant la protéger. Appelé à la rescousse par Mélodie, Tamarin explique à son fils qu'il n'a pas à se sentir responsable de sa soeur.	Amener l'enfant à jouer son rôle d'aîné avec discernement.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
170.07	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
0 mn 57	L'oisillon qui tombait Un oisillon tombait de son nid chaque fois qu'il dormait. Cela interrompait toujours ses rêves. En se mettant un parachute avant de s'endormir, il a pu enfin compléter ses rêves malgré ses chutes.	Développer la logique du récit. Exercer l'oeil à la lecture de gauche à droite.
170.08	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 21	Je me suis fait mal Quelques enfants racontent leurs expériences d'une blessure ou d'une douleur physique.	Prendre conscience de sa façon personnelle de réagir à la douleur physique ou à la maladie.
170.09	D E V I N E T T E	M U S I Q U E
3 mn 31	La boîte à chansons La boîte à musique se met à jouer différents airs, puis à projeter des animaux de peluche. Tourmaline et Passe-Montagne chantent les chansons qui correspondent à ces airs et qui ont pour thème ces animaux.	Développer la discrimination auditive. Proposer un jeu d'association visuelle et sonore.

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
170.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 45	Mélodie a envie Pruneau et Ti-Brin jouent au quatre coins avec Mélodie. Mais celle-ci doit bientôt quitter le jeu parce qu'elle a envie. Lorsqu'elle revient, son frère a été introduit dans le jeu en son absence et elle craint d'avoir perdu sa place. Ses amis la rassurent: les quatre coins se jouent à quatre et Mélodie est réintégrée au jeu.	Inciter à tenir compte et à satisfaire le besoin physiologique qui se manifeste par le désir d'aller aux toilettes.
170.11	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 38	Les ours Scènes où l'on voit des ours en liberté dans la nature.	Familiariser avec des espèces animales: les ours. Détente.
170.12	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 51	Pourquoi c'est déjà fini? Au moment de décrocher les boules du sapin de Noël, Passe-Partout est nostalgique: elle se rappelle les plaisirs des fêtes, voudrait bien qu'ils durent tout le temps. Mais elle constate que cela n'est pas possible et qu'il y a un plaisir à retrouver Noël chaque année.	Amener l'enfant à surmonter le "vide d'après les fêtes" en l'encourageant à voir la réalité de façon agréable.

EMISSION NO. 171

EMISSION NO. 171

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
171.01 3 mn 35	M A R I O N N E T T E S L'amygdalectomie Cannelle est inquiète la veille de subir l'ablation des amygdales. Pruneau joue au docteur de façon à désamorcer les angoisses de sa soeur. Perline et Perlin viennent chacun leur tour rassurer leur fille au moment de la coucher pour la nuit.	S O C I O - A F F E C T I F Informer sur les interventions médicales pré-opératoires, le milieu hospitalier et la douleur liée à l'opération. Rassurer quant à certaines angoisses qu'il peut éprouver.
171.02 1 mn 00	J E U D U C O R P S Un corps, ça peut se plier Tourmaline et Passe-Montagne jouent ensemble: Tourmaline regarde à travers un tube formé d'un carton roulé sur lui-même et son ami doit se replier sur lui-même pour ne jamais déborder du champ visuel circulaire ainsi formé.	M O T R I C I T E Attirer l'attention sur les multiples articulations du corps.
171.03 1 mn 58	I N S E R T Une photo pas comme les autres I Scène d'hôpital: une petite fille passe une radiographie. La radiologiste lui tient un discours sécurisant. (cf. 171.05)	S O C I O - A F F E C T I F Sécuriser et renseigner l'enfant face à une situation inconnue et quelque peu angoissante, comme avoir à passer un examen radiologique.

EMISSION NO. 171 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
171.04	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
6 mn 08	La visite au musée ferroviaire Un chauffeur de locomotive à la retraite accompagne Passe-Partout et Passe-Montagne lors de la visite d'un musée ferroviaire: il leur fait découvrir l'univers des trains.	Susciter le goût de poser des questions pour satisfaire la curiosité. Amener les enfants à faire preuve de débrouillardise dans un endroit public. Sensibiliser les enfants à l'aspect révolu du passé.
171.05	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0 mn 50	Une photo pas comme les autres II (cf. 171.03) La radiologiste explique la raison d'être des radiographies à sa jeune patiente en lui montrant le cliché obtenu.	
171.06	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
4 mn 07	Une histoire et plusieurs fins Sur un air que Bubu joue sur des bouteilles remplies d'eau, Passe-Montagne invente une histoire de rencontre avec un animal fantaisiste lors d'une excursion de cueillette de pissenlits. Lorsque Tourmaline arrive à son tour, Bubu propose que chacun son tour invente une nouvelle fin à cette histoire, tout en respectant le rythme créé par les sons des bouteilles.	Stimuler l'imaginaire de l'enfant en l'amenant à créer ses propres histoires. Favoriser chez lui la pensée divergente: par l'éclatement du déroulement habituel d'un récit (recherche de conclusions multiples). Favoriser le développement de la discrimination auditive.

EMISSION NO. 171 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
171.07	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 59	Visite à la joujouthèque On suit une petite fille en visite à la "joujouthèque". Une voix d'enfant explique ce qu'est une "joujouthèque" et ce qu'on peut y faire.	Développer le sentiment d'appartenance à sa collectivité, en montrant à l'enfant comment il peut utiliser les services de la "joujouthèque" de son quartier.
171.08	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 40	On attend Cannelle (cf. 171.01) Grand-papa Bi garde Pruneau pendant l'opération de Cannelle. Ensemble, ils imaginent ce qu'elle ressentira à son retour et comment ils pourront lui faire plaisir. (cf. 171.10)	Amener l'enfant à se placer dans la perspective d'autrui.
171.09	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 38	Oies et bébés Scènes de vie familiale chez les oies sauvages.	Familiariser avec des espèces animales: les oies. Détente.

EMISSION NO. 171 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
171.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 20	Ca ira mieux demain (cf. 171.08) Retour de l'hôpital, Cannelle est mal en point: son frère et ses parents s'occupent activement de la réconforter.	Confirmer à l'enfant son droit de pleurer et de chercher du réconfort quand il a mal. Lui donner confiance en sa capacité de supporter la douleur.
171.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 38	Ca peut s'arranger Passe-Partout a cassé un cache-pot à fleur qu'elle venait tout juste d'acheter: d'abord elle se fait des reproches, puis elle constate qu'il y a moyen de réparer son pot.	Amener l'enfant à dédramatiser les conséquences fâcheuses d'une maladresse.

EMISSION NO. 172

EMISSION NO. 172

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
172.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 45	Coucou envisage de déménager Madame Coucou doit subir une augmentation de loyer qui l'oblige à envisager de quitter son logement. Pruneau imagine diverses solutions pour la sortir de ses problèmes financiers. Bien sûr, ces solutions manquent de réalisme et son grand-père et sa mère doivent lui expliquer un peu le fonctionnement de la vie économique. Pruneau propose à Mme Coucou de devenir brigadière.	Amener l'enfant à se familiariser avec certains concepts d'ordre économique: l'argent s'obtient par le travail; la banque ne donne pas d'argent; l'obligation de payer un loyer. Présenter à l'enfant un modèle où les adultes s'entraident en cherchant ensemble la meilleure solution.
172.02	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 07	Les 5-65 ans I: Récitals Deux jeunes garçons jouent de la musique devant un public de personnes âgées. Une voix d'enfant commente la scène. (cf. 172.04).	Encourager les relations enrichissantes entre les enfants et les personnes âgées.
172.03	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 43	Pas d'envies pour aujourd'hui? Passe-Partout n'a le goût de rien, contrairement à ses deux amis qui sont tout feu tout flamme. Mais sa morosité finit par atteindre leur enthousiasme. Une même parole échappée en même temps de la bouche des trois amis ("Pourquoi on trouve rien à faire?") déclenche un fou rire qui permet à Passe-Partout de se ressaisir.	Proposer à l'enfant d'agir sur une situation où son comportement a un impact sur ses pairs.

EMISSION NO. 172 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
172.04	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 21	Les 5-65 ans II: Echanges (cf. 172.02) Après leur récital, les deux jeunes garçons conversent avec quelques-unes des personnes qui les ont écoutés.	Cf. 172.02
172.05	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
1 mn 07	L'éléphant aux échasses Un éléphanteau toujours pris au centre du troupeau n'arrivait jamais à voir les paysages. Quatre échasses lui ont permis d'avoir un meilleur point de vue sur son environnement.	Exercer à la lecture visuelle de gauche à droite. Initier l'enfant aux temps du récit: avant, pendant et après.
172.06	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 21	Il faut toujours que je demande à ma mère Cannelle n'a pas vu Mélodie depuis longtemps. Tamarin qui, justement, déneige son auto avant d'aller chercher sa fille, l'invite à venir avec lui. Cannelle va d'abord demander la permission à sa mère. Tamarin et Perline l'encouragent à garder ce réflexe de prudence.	Offrir à l'enfant un modèle de conduite où une règle de prudence est mise en application. L'inciter à imiter ce modèle: toujours venir demander la permission à sa mère (ou substitut) avant d'accepter d'accompagner un adulte, même connu.

EMISSION NO. 172 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
172.07	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
1 mn 49	Je suis aux oiseaux Passe-Montagne reçoit une lettre de son ami André: celui-ci le met au défi de réciter de plus en plus vite la phrase suivante: "Les oiseaux jaunes jasent sur ma joue et je suis aux oiseaux".	Exercer à la différenciation de deux consonnes; "j" (chuintante) et "z" (sifflante).
172.08	H I S T O I R E D E 4 A N S	A R T S P L A S T I Q U E S
1 mn 24	Comment fabriquer une mangeoire d'oiseaux Quelques amis collaborent à la fabrication de deux mangeoires d'oiseaux.	Inviter à improviser et à créer un objet fonctionnel à partir d'éléments simples.
172.09	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5 mn 10	Passe-Montagne, vendeur ambulant Passe-Montagne se déguise en vendeur et part vendre ses vieux jouets pour pouvoir s'en acheter de nouveaux. Ses deux copines sont amusées par sa méthode de vente; malheureusement pour lui elles n'ont besoin de rien. Passe-Montagne découvre alors que l'échange de jouets avec ses amies pourrait représenter une meilleure solution.	Proposer à l'enfant un moyen de renouveller ses jeux: l'échange avec des pairs. Sensibiliser l'enfant au problème de la consommation excessive.

EMISSION NO. 172 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
172.10	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 38	Coucou ne sait pas tout Pruneau interroge Madame Coucou sur diverses choses: il est fasciné par la quantité de connaissances qu'elle possède. Puis il constate qu'elle ne sait pas tout. Il peut même lui apprendre quelque chose qu'elle ne connaît pas.	Sensibiliser l'enfant au fait que même si les adultes savent beaucoup de choses, plusieurs questions restent encore ouvertes et sans réponse.
172.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 08	Je fais des beaux rêves Passe-Partout raconte un rêve qu'elle vient de faire. Elle constate qu'elle aime faire des rêves et les raconter.	Amener l'enfant à réaliser que les rêves qu'il fait la nuit, ne sont pas toujours des cauchemars. L'inviter à prendre plaisir à les raconter ou se les remémorer.

EMISSION NO. 173

ÉMISSION NO. 173

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
173.01	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4 mn 11	Les noeuds papillons Stimulé par un rêve de Passe-Partout (elle a rêvé de lui en gardien de trésor), Passe-Montagne passe en revue ses biens personnels pour trouver ce qui pourrait constituer son trésor personnel. C'est sa collection de noeuds papillons qui s'impose à lui comme le meilleur choix. Déguisé en "gardien de trésor", il demande à son amie Passe-Partout de deviner quel trésor il garde.	Prendre plaisir à redécouvrir la valeur des objets qu'on possède. Favoriser le processus de déduction par accumulation d'indices.
173.02	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 56	On joue à l'enfant enlevé Déjà sensibilisés par leurs parents au comportement à tenir à l'égard d'un étranger qui leur adresse la parole pour les inviter à l'accompagner, Doualé, Mélodie et Pruneau récapitulent leurs règles de prudence grâce à un jeu de rôles organisé par Carmine.	Au moyen d'un jeu de rôles spontané, familiariser l'enfant avec certaines approches utilisées par des ravisseurs et lui suggérer des attitudes de défense concrètes.

EMISSION NO. 173 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
173.03	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
1 mn 31	L'inspecteur Pince à linge Passe-Montagne espionne l'Inspecteur Pince-Tout pendant qu'il s'exerce à prendre des feuilles de papier à l'aide de pinces à linge collées au bout de chaque doigts.	Proposer un jeu qui développe la motricité fine.
173.04	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 35	Le comptoir de vêtements Scène où l'on voit une petite fille se choisir des vêtements dans un comptoir de vêtements.	Informer l'enfant sur les services que lui offre son milieu et l'amener à être capable de les utiliser pour répondre à ses besoins.
173.05	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 41	Fardoche a sa vie I Passe-Partout et Passe-Carreau arrivent chez Fardoche pour l'inviter à faire de la traîne-sauvage. Fardoche refuse. Les filles sont contrariées. Elles auraient aimé que Fardoche vienne avec elles. Les filles respectent le désir de Fardoche et vont glisser toutes seules. (Cf. 173.07)	Faire réaliser à l'enfant que les adultes ont des besoins de solitude et d'intimité et l'inviter à tenir compte de ces réalités en faisant preuve de souplesse.

EMISSION NO. 173 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
173.06	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 15	Est-ce que je peux y aller? Des enfants jouent au hockey dans la neige. Après le jeu, l'un des enfants invite les autres chez lui. On voit l'un des enfants demander la permission à sa mère.	Sensibiliser les enfants au respect d'une règle de prudence: avertir ses parents lorsqu'on va chez un ami.
173.07	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 17	Fardoche a sa vie II (cf. 173.05) Passe-Partout et Passe-Carreau s'en donnent à coeur joie à faire de la traîne sauvage. Fardoche vient les rejoindre plus tard, avec du chocolat chaud et leur explique que, s'ils ne les a pas accompagnées plus tôt, c'est simplement qu'il avait le goût de lire et d'écouter de la musique, seul.	Cf. 173.05
173.08	M A R I O N N E T T E S	L A N G A G E
2 mn 39	Grich'pi, Grich'pa Doualé, Pruneau et Giboulé s'amusent à se raconter des histoires en jouant avec les mots. Ils finissent sur une comptine.	Suggérer des jeux verbaux à l'enfant et l'inciter à utiliser le langage dans ses aspects ludiques: intonation, sonorités, phonétique, pratique du "non sense"

EMISSION NO. 173 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
173.09	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
0 mn 56	J'peux t'aider Deux enfants aident une adulte à tenir un comptoir de vêtements, une voix d'enfant commente la scène.	Montrer le plaisir qu'on peut ressentir lorsqu'on sait se rendre utile. Exercer la précision du geste dans une action déterminée, comme plier un vêtement.
173.10	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
2 mn 40	Tic, tac, toc En jouant avec des boudins de pâte-à-modeler, Passe-Partout et Tournaline ont l'idée de se fabriquer un tic-tac-toc en pâte à modeler. Puis, elles jouent en énonçant chacune à haute voix leur réflexion stratégique.	Proposer à l'enfant un jeu qui favorise le processus d'anticipation. Inviter l'enfant à fabriquer un jeu de façon originale.
173.11	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 03	Pas de concert pour la visite Un père prie son fils de jouer du violon pour lui. Ce dernier accepte mais en précisant qu'il cessera "quand la visite sera là".	Reconnaître à l'enfant le droit de choisir le moment (lieu, temps, personnes) où il veut exhiber son savoir-faire.

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
173.12 2 mn 28	M A R I O N N E T T E S La peur des araignées A la garderie, Mélodie joue à la ferme avec Pruneau et Cannelle. Au moment d'aller chercher une pièce manquante, elle tombe sur une araignée et panique. Carmine et ses amis s'efforcent de la rassurer. La scène se termine par le début de la chanson Les peurs.	S O C I O - A F F E C T I F Encourager l'enfant à exprimer ses peurs et l'inciter à réagir de façon active et rationnelle vis-à-vis certaines situations qui le menacent.
173.13 1 mn 49	C O N F I D E N C E Ça me tente de regarder Passe-Partout est tentée de regarder dans les choses personnelles de Passe-Montagne. Elle prend conscience qu'elle-même n'apprécierait pas que son ami fouille dans ses affaires. Elle s'en abstient donc.	S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à reconnaître et à respecter le droit des autres à leur intimité.

EMISSION NO. 174

ÉMISSION NO. 174

SÉQUENCE / DURÉE	SITUATION	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
174.01	**F A N T A I S I S T E S**	**S O C I O - A F F E C T I F**
2 mn 13	La sollicitation Tourmaline et Passe-Partout arrivent hors d'haleine. Elles expliquent à Passe-Montagne qu'un inconnu leur a offert un cadeau et que devant le danger elles se sont enfuies sans même répondre. Passe-Montagne approuve leur geste et les invite à jouer au jeu qu'il vient d'organiser.	Offrir à l'enfant des modèles de comportement à adopter dans le cas d'une sollicitation de la part d'une personne inconnue. L'inviter à parler d'une situation traumatisante et à passer à autre chose.
174.02	**H I S T O I R E D E 4 A N S**	**L A N G A G E**
1 mn 10	L'ordinateur, un jeu d'enfants Deux enfants dessinent un camion à l'aide de l'ordinateur. Une voix d'enfant commente la scène.	Sensibiliser l'enfant à l'ordinateur.
174.03	**M A R I O N N E T T E S**	**M U S I Q U E**
4 mn 15	Ti-Brin joue de la flûte Perline chante. Ti-Brin fait une visite à Pruneau après son cours de flûte au Centre de loisirs. Il exécute une démonstration de son savoir-faire et vend à son ami l'idée d'apprendre la musique. Perline est d'accord, mais Pruneau pense que Perlin ne sera peut-être pas d'accord. (cf. 174.06)	Sensibiliser l'enfant au plaisir que procure le fait de jouer d'un instrument de musique, et éveiller chez lui, s'il y a lieu, le désir d'apprendre. Désamorcer le préjugé qui véhicule l'idée que certains instruments de musique, comme la flûte, sont plus appropriés aux filles.

EMISSION NO. 174 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
174.04	I N S E R T	M O T R I C I T E
1 mn 48	Tortue avance de 5 pas Trois enfants exécutent les exercices moteurs qui servent d'initiation à la pratique du langage "logo".	Explorer l'orientation spatiale. Proposer un jeu qui facilite l'acquisition de pré-requis utiles à l'utilisation de l'ordinateur.
174.05	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
1 mn 17	Crenton crouchu Passe-Carreau joue à "menton fourchu" avec Passe-Montagne. Celui-ci a tôt fait de transformer ce jeu en jeu de transformation de mots.	Exercer les muscles phonatoires par l'utilisation d'une occlusive (ex. c) suivie d'une vibrante (ex. r). Inciter l'enfant à utiliser la langue de façon amusante.
174.06	M A R I O N N E T T E S	L A N G A G E
3 mn 21	Pruneau convaincant (cf. 174.03) Ti-Brin prépare Pruneau à obtenir l'accord de son père pour les cours de musique. Perlin est évidemment d'accord, lorsque Pruneau lui explique que les cours sont donnés par le Centre de Loisirs et que Ti-Brin se chargera de l'accompagner.	Mettre en relief certains éléments de communication liés à l'aspect persuasif et inciter l'enfant à y recourir pour défendre son point de vue (discours incitatif).

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
174.07	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
1 mn 01	L'étoile sans nom Une petite étoile, sans nom, brillait à peine dans le ciel. Mais un enfant l'aperçut à la jumelle et la nomme "Luminelle". Depuis ce jour, elle brille "très fort" dans le ciel.	Exercer l'enfant à la lecture de droite à gauche. L'initier aux temps du récit.
174.08	H I S T O I R E D E 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 39	Perdue dans le métro Scène où l'on voit une petite fille accompagner son père dans le métro. Un mauvais réflexe du père, et sa fille est séparée de lui: elle se retrouve seule dans une rame qui se dirige vers une autre station. Dès la station suivante, elle descend et va trouver un employé du métro qui la prend en charge. Son père va la rejoindre à la même station aussitôt qu'il peut.	Initier les enfants au comportement à adopter lorsqu'on se perd dans le métro: aller trouver un employé du métro, reconnaissable à l'uniforme.

EMISSION NO. 174 (SUITE)

SEQUENCE / DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
174.09	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
1 mn 10	Comptine à gestes Passe-Montagne et Tournaline exécutent en synchronisme une longue comptine accompagnée de gestes: Tarobiscoté.	Exercer la coordination paroles-gestes. Faire appel à la mémoire auditive de l'enfant, en lui présentant une comptine dont les mots n'ont rien à voir avec les gestes.
174.10	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S E T V I S U E L S
1 mn 42	La collection de masques Une éducatrice initie un groupe d'enfants à la collection de masques africains et indiens du Musée des Beaux-Arts de Montréal.	Familiariser l'enfant avec la vie d'un musée des beaux-arts et avec les objets qu'il renferme. Lui apprendre à établir des relations entre les objets de collection du musée et les objets de son environnement.
174.11	D E V I N E T T E	M A T H E M A T I Q U E S
1 mn 52	Montre-moi ta forme, je te dirai qui tu es Bubu a enveloppé divers objets dans du papier de couleur. Grâce à la forme, au son, à la texture perceptible à travers l'emballage, Passe-Partout identifie les objets emballés.	Favoriser le processus de déduction et stimuler l'observation, à partir d'indices visuels, sonores et olfactifs.

EMISSION NO. 174 (SUITE)

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
174.12	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 04	La violence à la télévision Ti-Brin et Pruneau écoutent une émission qui se termine par la mort du "méchant" dont le "bon" finit par se venger. Critique, Grand-papa Bi ouvre une discussion sur la valeur de la violence pour résoudre les problèmes de la vie.	Amener l'enfant à développer un regard critique face à certaines solutions violentes présentées à la télévision et consolider la valeur morale qui condamne la vengeance meurtrière.
174.13	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 31	Le message téléphonique Passe-Partout a oublié de transmettre un message d'André à Passe-Montagne. Son oubli a eu des conséquences fâcheuses. D'abord, trop désolée de son erreur pour réagir, elle finit par découvrir qu'elle pourrait éviter ce genre d'erreur en prenant en note les messages à transmettre.	Encourager l'enfant à reconnaître son erreur dans une situation donnée, à l'accepter et à la corriger s'il y a lieu.

EMISSION NO. 175

EMISSION NO. 175

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
175.01	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
4 mn 08	Le grand-père de Ti-Brin est mort A l'occasion de la mort du grand-père de Ti-Brin, Pruneau prend conscience de la mort. Rigodon lui parle de la mort de son lapin, des sentiments qu'il a éprouvés et des explications que lui a données son père. Ti-Brin arrive après l'enterrement: encore triste, mais gardant des souvenirs de son grand-père qu'il conservera toute sa vie. (Cf. 175.05)	Amener l'enfant à comprendre mieux le phénomène de la mort: sa permanence, le chagrin qu'elle entraîne et les habitudes culturelles qui s'y rattachent.
175.02	D E V I N E T T E	L A N G A G E
3 mn 08	La boîte à sons et comptines Tourmaline et Passe-Montagne jouent avec leur boîte à sons: à chaque tour de manivelle, la boîte émet des sons que les deux amis essaient d'identifier. Bientôt la boîte projette des objets qui ne correspondent pas aux sons émis: au grand amusement des deux amis.	Eveiller la curiosité des enfants face au monde sonore qui les entoure. Favoriser le développement de la discrimination auditive.

EMISSION NO. 175 (SUITE)

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
175.03	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 34	J'ai perdu quelqu'un que j'aimais Quelques enfants racontent leurs expériences personnelles de la mort.	Reconnaître à l'enfant sa capacité à comprendre la mort. L'aider à exprimer son chagrin, sa peine, sa colère et ses inquiétudes.
175.04	J E U D E L A N G U E	L A N G A G E
1 mn 40	Pour tous les âges Passe-Montagne mime diverses activités qu'il pourrait faire. Dès qu'il en arrive à la nage, il se lance dans un jeu de rimes en "-age", accompagnant chaque trouvaille linguistique d'une gestuelle mimée.	Favoriser l'utilisation des associations sonores axées sur la recherche des phonèmes terminaux semblables. Permettre une exploration sémantique des mots: utiliser les mots dans un contexte.
174.05	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
2 mn 58	Bi a la grippe (cf. 175.01) Bi tousse à cause d'une grippe, suffisamment pour inquiéter ses petits-fils et prolonger leur réflexion sur la mort: mort d'enfants à cause des famines, mais aussi la perspective d'un prolongement de la vie au-delà de la mort.	Encourager l'enfant à poser des questions sur la mort, le rassurer et lui laisser entrevoir deux points de vue différents sur l'après-mort.

EMISSION NO. 175 (SUITE)

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
175.06	I N S E R T	A R T S P L A S T I Q U E S E T V I S U E L S
1 mn 13	La composition de pailles A l'aide de pailles à boire posées sur un drap bleu, des enfants composent un paysage.	Initier l'enfant à un mode de création plastique: pailles de couleur.
175.07	F A N T A I S I S T E S	L A N G A G E
5 mn 32	Des histoires bizarres Bubu, Passe-Partout et Passe-Montagne jouent à inventer des histoires à partir, chaque fois, d'une collection de trois cartes qui imposent trois paramètres à respecter dans l'invention des histoires: un personnage, un lieu, une émotion.	Amener l'enfant à s'inventer des histoires à partir des éléments suivants: personnage, lieu, émotion.
175.08	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn. 22	Pour les enfants du monde Quelques enfants sont assis autour d'un globe terrestre. Une voix d'enfant explique que "partout sur la terre, il y a des enfants qui ont faim et qui sont malades". Un des enfants lance un avion de papier et la séquence enchaîne sur l'image d'un avion de papier transportant les mêmes enfants dans des voyages de secours autour de la terre. La voix énonce les diverses catégories de secours qu'il faut faire parvenir aux enfants qui souffrent.	Sensibiliser les enfants aux besoins du tiers-monde.

EMISSION NO. 175 (SUITE)

SEQUENCE DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
175.09	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
3 mn 00	Alakazou unique au monde Alakazou vente avec exubérance la race des zèbres, ses performances de dessinateur et la beauté de son gazon, entremêlant avec humour à ses vantardises un mode d'éloge de soi plus profond portant sur la richesse de l'unicité des individus. Chanson: Il n'y a qu'un Alakazou.	Permettre à l'enfant de se reconnaître à travers les sentiments et la vantardise exprimés par Alakazou, le valoriser pour son unicité et lui dire qu'on l'aime personnellement.
175.10	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
0 mn 35	Les flamands roses Images de flamands roses dans un zoo intérieur.	Donner aux enfants une connaissance visuelle des espèces animales: les flamands roses. Détente.
175.11	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
1 mn 29	C'est moi qui l'avais oublié là Passe-Partout cherche un disque. Elle a tôt fait de penser que c'est Passe-Montagne qui l'a pris sans le lui demander. Pourtant, elle finit par le retrouver sous un coussin et doit bien admettre que c'est elle-même qui l'avait laissé là.	Amener les enfants à faire preuve de persévérance dans la recherche de quelque chose, au lieu de reporter la faute sur les autres.

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale des régions

51-5121